9 2005

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS

Ausgabe 143 € 3,99

Österreich € 4,60 / Schweiz sfr 8,00 / BeNeLux € 4,70 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 5,40

MANIAC DVD

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Jetzt nur 3,99 € mit DVD



DVD 147 Minuten Laufzeit ab 16 – unzensiert

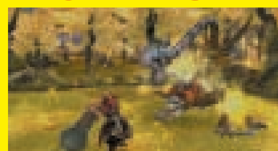
PREVIEW



BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

Taktische Schlachtfeld-Scharmützel der Extraklasse

GENJI

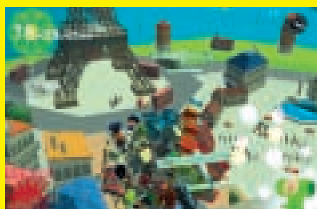


Gespielt: Sonys "Onimusha"-Konkurrent im Detail



17 Minispiele: Gezogen und gezockt

KATAMARI DAMACY 2



Test: Das beste Geschicklichkeits-Spiel für PS2



83 Spielevideos: u.a. Ghost Recon 3, Shadow Hearts 3, Spartan Total Warrior Extended: Atari Jaguar

TOP 100

DIE BESTEN SPIELE ★ ALLER ZEITEN ★

20 Seiten Mega-Special!



KING KONG

Kinoreifer Action/Ego-Shooter/Beat'em-Up-Mix

- RETRO
- NEXTGEN
- EXKLUSIV



HEFT IM HEFT!

BURNOUT REVENGE

Schöner, schneller, actionreicher: So spielt sich das sensationelle Rennspektakel



SUPERLATIVE

"Die 100 nervigsten Promis", "Die 100 besten Alben aller Zeiten", "Die 100 dümmsten Autofahrer", "Die 100 blödesten TV-Konzepte" – die Liste von Show-Konzepten lässt sich beliebig fortsetzen, was Privat-Sender und mittlerweile auch die öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten ausgiebig praktizieren. Da wollen wir angesichts eines klaffenden Sommerlochs nicht zurückstehen und den freien Platz im Heft für die ultimative Superlativ-Parade nutzen – "Die 100 besten Videospiele aller Zeiten" erwarten Euch ab Seite 86.

Seit wir die 'Besten der Besten' das erste Mal gekürt haben, sind gut achteinhalb Jahre vergangen (siehe MAN!AC 03/97). Höchste Zeit also, über drei Jahrzehnte Videospielgeschichte erneut Revue passieren zu lassen und die Perlen der interaktiven Unterhaltung herauszufiltern. Mit Beginn des 3D-Zeitalters entwickelte sich unser Lieblingshobby nicht nur technisch, sondern auch qualitativ rasant weiter, was sich in den Top 100 folgerichtig widerspiegelt.

Das Vorhaben 'Wir küren die 100 besten Videospiele der Welt' führte in der MAN!AC-Zentrale übrigens zu chaotischen Zuständen: Die persönlichen Lieblinge der Redakteure wurden nicht nur mit sachlichen Argumenten verteidigt – "Spiel XYZ muss rein, sonst kündige ich"-Gebrüll paarte sich mit "Du willst diesen Titel nur nicht drin haben, weil du mir einen reinwürgen willst"-Gehabe und machte aus befreundeten Kollegen erbitterte Konkurrenten. Wir einigten uns schlussendlich ohne Mord und Totschlag auf eine Bestenliste. Etwas hat dieses mehrwöchige 'Titel rein, Titel raus'-Theater gezeigt: Man kann es nicht jedem Recht machen und eine unwiderrufliche, allgemeingültige Rangfolge aufstellen. Schon gar nicht bei einem so persönlichen, mit Emotionen und individuellen Erlebnissen besetzten Thema. In diesem Sinne viel Spaß und heiße Diskussionsrunden mit den "100 besten Videospielen aller Zeiten"!

"The Legend of Zelda: Twilight Princess" (Nintendo, 2005)

Das MAN!AC-Sommerloch zum Ausschneiden



MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 9. September 2005. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Das Sommerloch ist dieses Jahr nicht nur viel zitierte Platitüde – selten zuvor wurden in den Sommermonaten so wenig Spiele veröffentlicht.

Was macht Ihr in dieser 'Saure Gurken'-Zeit?

MAN!AC-MEINUNG NR. 35

- (A) Im Sommer hab ich keine Lust auf Videospiele – ich geh' raus in die reale Welt.
- (B) Ich verzichte trotz Software-Flaute nicht auf mein Hobby – ich zocke Spiele, die noch auf Halde liegen.
- (C) Ich bin süchtig: Kommen keine Highlights, nehme ich eben mit mittelmäßigen Titeln vorlieb.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA ○ DS

Ich kaufe mir
○ PSP ○ Xbox 360

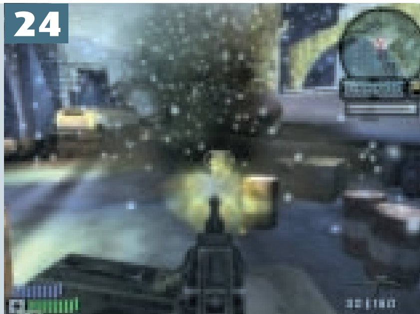
INHALT



So war der Wilde Westen wirklich: Neversofts Gun hat mit Skateboards nichts zu tun – die ersten Details. 28



8 So seid Ihr noch nie mit einem Auto gefahren: Wir drehen eine Proberunde mit dem gnadenlos schnellen und aggressiven Burnout Revenge von Criterion.



Grandiose Mehrspieler-Duelle erwarten Euch in Battlefield 2: Modern Combat. 24



82 Wir spielten Rockstars ambitioniertes PSP-Epos Grand Theft Auto: Liberty City Stories an.



PREVIEWS

KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

FEATURE

AKTUELL

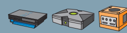
SERVICE

RUBRIKEN

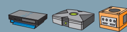
INHALT



PAL-TESTS



IMPORT-TESTS



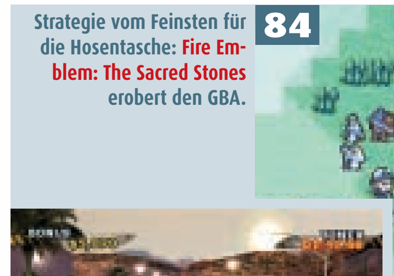
HANDHELD-TESTS



MAN!AC EXTENDED



44 Der kultige Kugelspaß geht weiter: Wir nehmen das skurrile **Minna Daisuki Katamari Damacy** im Import-Test unter die Lupe.



84 Strategie vom Feinsten für die Hosentasche: **Fire Emblem: The Sacred Stones** erobert den GBA.



70 Die Rednecks machen wieder den Highway unsicher: **Big Mutha Truckers 2** im PAL-Test.



34 Von Pixeln, Bitmaps und Polygonen: MAN!AC erforscht in **Welten im Wandel** die grafische Entwicklung der Videospiele.



Fahrenheit



Interaktiv, intuitiv, innovativ: Wir begutachten Ataris potenzielle Adventure-Sensation.

Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt?
Dann schreibt eine E-Mail an:
dvd@maniac.de

XBOX LIVE ARCADE

Wir prüfen, ob Microsoft mit downloadbaren Minispielen frischen Schwung in die Online-Welt bringt.



Shadow Hearts From the New World

Auf in die Neue Welt: Die Fortsetzung der traditionsreichen RPG-Saga führt ins Amerika der Zwanziger Jahre.

Extended: Jaguar

Die 64-Bit-Maschine u
ihre besten Spiele



DVD INHALT 09-2005



83 Spiele als Video, 147 Minuten Laufzeit

Trailer:

Ghost Recon Advanced Warfighter
Far Cry Instincts
Spartan: Total Warrior
Crime Life
Ultimate Spider-Man
Fantastic Four
Mario Superstars Baseball
Madden NFL 06
Blazing Angels
SOCOM 3 U.S. Navy SEALS
Making Of EyeToy Kinetic
EyeToy Play 3
SpyToy
Jak X
Ratchet Deadlocked
Sly 3: Honour Amongst Thieves
WRC Evolution
And 1 Streetball
Battlestations Midway
Fire Emblem
Makai Kingdom
Total Overdose
Castlevania: Dawn of Souls
Animal Crossing
Nintendogs
Death Jr.
F1 Grand Prix
World Tour Soccer
WRC
Ape Academy
Ape Escape On the Loose
Metal Dust

Previews:

Rainbow Six Lockdown
Fahrenheit
Battlefield 2: Modern Combat
Genji: The Legend Begins
Oz: Over Zenith
Shadow Hearts: From the New World
187 Ride or Die
Heroes of the Pacific
Pilot Down: Behind Enemy Lines
Hulk: Ultimate Destruction
Midnight Club 3: DUB Edition (PSP)
Sonic Rush
Kirby Canvas Curse
Meteos

Tests:

Vampire: Darkstalkers Collection (Import)
Kagero 2: Dark Illusion (Import)
Atelier Iris: Eternal Mana (Import)
Saint Seiya: The Sanctuary
Minna Daisuki Katamari Damacy (Import)
Yu Yu Hakusho Dark Tournament
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder
Xbox Live Arcade

Extended:

Atari Jaguar
Jaguar-Werbespots
Nintendo On
Redaktions-Match: Mario Kart Double Dash!!
Spiel-Film: Do Don Pachi

AnyMAN!AC:

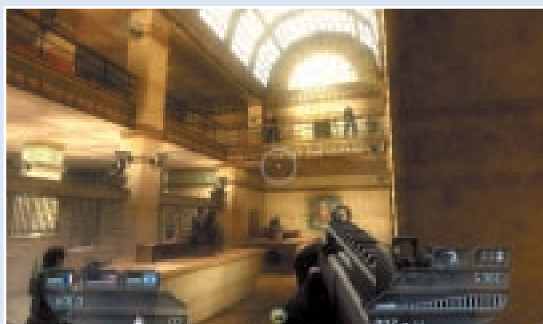
GameMAN!AC

Credits / Outtakes

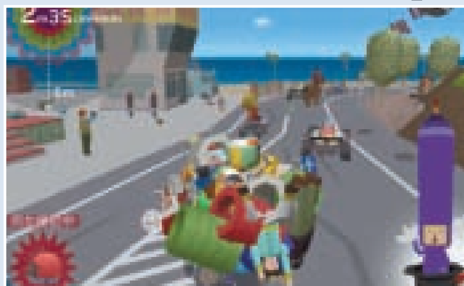


Rainbow Six Lockdown

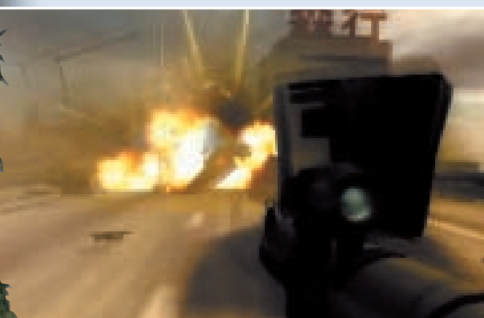
Die Mutter aller Taktik-Shooter kehrt mit allerlei Neuerungen zurück.



Minna Daisuki Katamari Damacy



Obskur, bizarr und ein Heidenspaß: Im zweiten "Katamari" räumen wir mal so richtig auf.



Battle-field 2

Mehr von allem: Wir schauen uns die Fortsetzung der brachialen Online-Action genauer an.

Burnout Revenge

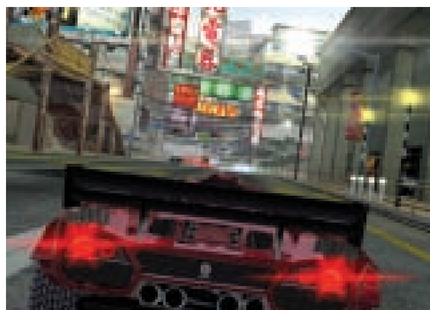
Der Name ist Programm: Bei Criterions neuestem Raserstreich wird die Konkurrenz gnadenlos verschrottet.


XB Lichteffekte spielen bei "Burnout" traditionell eine große Rolle, egal ob Funkenflug oder stilvolle Sonnenuntergänge im Hintergrund.

Neben der alteingesessenen "Need for Speed"-Serie, die seit 1994 regelmäßig Erfolge einfährt und durch die neue "Underground"-Ausrichtung von 2003 so erfolgreich wie noch nie da steht, hat Electronic Arts seit letztem Jahr ein zweites heißes Eisen im Rennspielfeuer. Der dritte "Burnout"-Teil von Criterion geriet dank großartiger Optik sowie überarbeitetem Grundkonzept zum Kassenschlager und veranlasste den Software-Giganten, gleich das komplette Studio aufzukaufen. Da überrascht es niemanden, dass diesen September prompt die nächste Vollgas-Episode ansteht, von der wir kürzlich eine weit fortgeschrittene PS2-Vorabfassung ausführlich anspielen durften.

Dass Criterion technisch einiges auf den Kasten hat, ist hinreichend bekannt und wird durch "Burnout Revenge" ein weiteres Mal bestätigt. Die neue Flitzerei reizt die inzwischen rund fünf Jahre alte Sony-Hardware wieder aus wie kaum ein anderer Titel. Auf den ersten Blick halten sich die Unterschiede zum Vorgänger in Grenzen, doch bei genauerer Betrachtung wird klar, dass zum einen die Umgebungen detaillierter ausfallen und zum anderen der Verkehr auf der Straße sichtlich zugenommen hat. Auch die speziell von Designern aus der Kfz-Industrie entworfenen Automodelle glänzen mit mehr Feinheiten, was nicht zuletzt noch spektakulärere Deformationen bei Crashs nach sich zieht. Leider durften wir keine eigenen Screenshots schießen, aber lasst Euch versichern: Zwar sorgt die angekündigte wirklichkeitsnähere Ausrichtung der Grafik durchaus für etwas gedecktere Farbtöne, doch längst nicht alle Szenarien fallen trist oder düster aus. Das an Los Angeles orientierte Angel Valley glänzt mit freundlicher Kulisse – die acht Umgebungen sind allesamt realen Orten rund um den Erdball nachempfunden und bieten für jeden Geschmack etwas. Zumal sich durch zahlreiche Abzweigungen und Abkürzungen in jeder Runde neue Situationen ergeben.


XB Die Lokalitäten sind von echten Umgebungen inspiriert, aber nicht exakt nachgebildet: Darum steht z.B. das virtuelle 'Angel Valley' für Los Angeles.





Schrotten ist schön

Wer bei "Burnout Revenge" gehofft hat, dass wieder mehr das puristische Rennspielkonzept in den Mittelpunkt rückt, sollte sich von dieser Vorstellung schnell verabschieden. Die vierte Episode setzt noch wesentlich mehr auf das Crash-Konzept, das mit den 'Takedowns' des Vorgängers eingeführt wurde. Die augenfälligste Neuerung bemerkt Ihr gleich beim ersten Rennen: Zivilverkehr ist unter bestimmten Voraussetzungen nämlich kein Unfallgrund mehr – stattdessen könnt Ihr alles, was sich in



PS2 Das "Revenge"-Pendant zu Hong Kong verfügt über authentisch-chaotische Reklameschilder, die Ihr bei voller Fahrt nur als Farbrausch wahrnehmt.





PS2 Breite Geraden finden sich ebenso wie waghalsige Sprungmöglichkeiten.

"PS2 und Xbox sind noch nicht am Ende"

MAN!AC im Gespräch mit Executive Producer Matt Webster



MAN!AC: Eine Menge alter "Burnout"-Fans sind der Meinung, dass in Teil 3 zuviel gecrasht und zu wenig gerast wurde – was ist Deine Meinung dazu?
Matt Webster: Das kann man sicher so sehen, aber es war einfach unser Ziel, ein Spiel zu programmieren, bei dem das 'aggressive Fahren' im Mittelpunkt steht – und das ist uns bei "Burnout 3" auf jeden Fall gelungen.

MAN!AC: Wie kam es, dass beim Vorgänger im Online-Teil alles außerhalb der Rennen so unhandlich ausfiel?
Matt Webster: Zu Beginn gab es leider noch ein paar Server-Probleme, aber letztlich war es eben unser erster Versuch, bei dem nicht alles klappte. Wir haben uns die Schwachstellen aber diesmal gleich zu Beginn angesehen und sind uns sicher, dass bei "Revenge" alles deutlich besser klappen wird.

MAN!AC: Verrätst Du uns etwas über die laut Gerüchten geplante Xbox-360-Version?
Matt Webster: (grinst) Wir sind bei der aktuellen Hardware-Generation noch nicht am Ende angelangt. Es ist unglaublich, was das Team aus der alten PS2 noch alles rausholen kann.

MAN!AC: Wie geht Ihr bei "Burnout Legends" damit um, dass auf dem kleinen PSP-Bildschirm Gegenverkehr womöglich nicht erkennbar ist?
Matt Webster: Gänzlich ausschließen lässt sich das Problem wohl nicht, aber wir haben die Fahrroutinen der anderen Autos so umgestellt, dass unerwartete Crashs so gut wie möglich minimiert werden.

Eurer Fahrtrichtung bewegt (und kleiner als ein Bus ist) mit beherzten Blechkontakten schrotten. Das ist anfangs reichlich ungewohnt, hat aber seine Gründe. Durch die bewusst erhöhte Verkehrsdichte wären Ausweichmanöver problematisch, außerdem erleichtert diese Änderung "Burnout"-Neulingen den Einsteig.

Rache ist süß

Das Karriere-Konzept trägt diesem Prinzip Rechnung: Statt einfach bei allen möglichen Rennen Siege zu sammeln, baut Ihr Euch einen Ruf als gnadenloser Straßenraser auf. Dazu ist es entscheidend, wie viel Schrott Ihr während der Wettbewerbe hinterlasst: Hauen Euch Rivalen in die Pfanne, erhöht Ihr durch Revanche-Crashs Euren Status besonders schnell, auch die Turboleiste füllt sich durch provozierte Unfälle der anderen schneller. Und sobald Ihr die wuchtigen 'Crashbreaker'-Explosionen auch im Rennverlauf nutzen dürft, geht es richtig rund. Dazu passend wurden die neuen Pisten auf diesen Umstand ausgelegt, so dass Ihr viele Möglichkeiten habt, unachtsame Konkurrenten unsanft in Hindernisse zu drängen.

Bremsen war gestern

Die meisten Rennmodi des Vorgängers sind wieder mit an Bord und wurden durch kleine, aber entscheidende Änderungen intensiviert. So gilt bei 'Eliminator' (der Letzte scheidet aus) und 'Road Rage' (erledigt bestimmte Gegner) nicht mehr ein Rundenlimit, stattdessen tickt eine Uhr unerbittlich runter. Entsprechend dramatischer wird das Geschehen, wenn alle 30 Sekunden das Ende droht und nicht nur am Ende eines Umlaufs. Als neue Rennvariante gesellt sich 'Traffic Attack' dazu: Hier müsst Ihr konsequent möglichst viel Schaden an Verkehr und Umgebung anrichten, um in die Medaillenränge zu kommen und das Zeitlimit immer wieder aufzuschieben. In die unerbittliche Vollgasraserei gesellt sich



PS2 Da Fahrzeuge auf der eigenen Spur nun Freiwild sind, gehören fliegende Karossen zur Tagesordnung.



PS2 Die schicken Automodelle zerbeulen jetzt noch spektakulärer und detaillierter.



PS2 Sightseeing inklusive: Hier geht's offensichtlich in Italien heiß zur Sache.

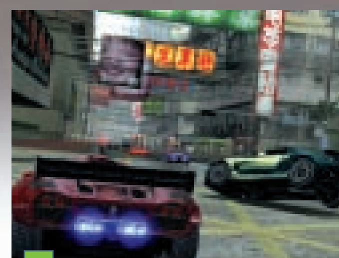




XB Wer in einen Unfall getrieben wird, kann auch diesmal mit etwas Glück und 'Aftertouch'-Einsatz Konkurrenten mit ins Unglück reißen.



XB Geschickte Rammattacken bringen einen Schuss Taktik ins Rennen: Fahrzeuge im Gegenverkehr kriegt Ihr nur kaputt, wenn Ihr ein Vehikel vor Euch strategisch klug in deren Fahrbahn schiebt und damit einen Massenunfall auslöst.



XB Rammen oder gerammt werden: Mitleid ist fehl am Platz.

zudem eine taktische Variante: Große Vehikel könnt Ihr wie erwähnt nicht eigenhändig demolieren. Also liegt es nahe, kleinere Fahrzeuge durch geschickte Rempler als wehrloses Kanonenfutter zu nutzen und mit ihrer Hilfe geldträchtige Combos auszulösen.

Kapitales Crashen

Kräftig bastelte man am populären 'Crash'-Modus: Auf rund 50 Kreuzungen (die erstmals speziell konstruiert und nicht den normalen Rennstrecken entliehen wurden) geht es wieder darum, einen Massenunfall mit großem Sachschaden auszulösen. Die sture Multiplikatorjagd des Vorgängers kam bei den Spielern nicht so gut an und fiel darum dem Rotstift zum Opfer. Diesmal finden sich gar keine sammelbaren Extras mehr, stattdessen steht die Kreativität bei der Crashgestaltung im Vordergrund.

Zu Beginn eines Versuchs bestimmt Ihr durch ein bei Golfspielen abgeschautes Drei-Klick-System das Starttempo Eures Vehikels, bei Sprüngen müsst Ihr Aspekte wie die Windgeschwindigkeit mit in Eure Überlegungen einbeziehen. Auch die 'Crashbreaker'-Anwendung wurde überarbeitet: Habt Ihr genug Autos erwischt, mutiert Euer Fahrzeug zu einer Bombe, deren Wirkungsgrad Ihr durch schnelles Knopfhämmern möglichst hoch haltet. Kurz gesagt, erlauben die neuen Möglichkeiten noch spektakulärere und strategischere Unfälle.

Die Criterion-Crew macht gerne große Worte, aber nach unseren Proberunden sieht es so aus, als ob das fertige "Burnout Revenge" die hochtrabenden Versprechungen halten kann. Schon im September werden wir sehen, wie sich das einzigartige 'Actionspiel auf Rädern' tatsächlich macht. *us*

Burnout Revenge

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Criterion, England
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September

Grafisch gewohnt brillante Vollgasraserei, die jetzt noch mehr auf spektakuläre Massencrashs setzt.

▪ ▪ ▪ Klein, aber oho ▪ ▪ ▪

"Burnout Legends" bricht PSP-Temporekorde

Während die sorgsam gehütete Beta-Version von "Burnout Revenge" auf einer DVD nur wenig Stauraum einnimmt, benötigte die uns ebenfalls vorgeführte Fassung von "Burnout Legends" auf der PSP deutlich mehr Platz in Matt Websters Reisegepäck: Das Entwickler-Kit für Sonys Handheld-Konsole ist fast so groß wie ein kleiner Desktop-PC. Damit wird Vorab-Software von handelsüblichen Silberlingen gelesen und auf eine direkt verkabelte PSP übertragen. Was wir zu sehen bekamen, beeindruckte mächtig: "Burnout Legends" ist wie seine großen Brüder pfeilschnell, sehr detailliert und bereits jetzt ungemein flüssig. Wer mit der neuen Ausrichtung der aktuellen PS2- und Xbox-Episode sowie dem damit schwindenden Rennspiel-Aspekt auf PS2 und Xbox nicht warm wird, darf sich bei der Handheld-Fassung trösten. Zum einen fällt die Grafik gewohnt bunt aus, zum anderen wird zwar durchaus gecrasht (schließlich basiert die Umsetzung vorwiegend auf Teil 3), aber das Rennergebnis bleibt wichtiger. Die aus früheren Episoden übernommenen Strecken und den altbekannten Verfolgungs-Modus konnten wir leider noch nicht selbst antesten, aber die kurze Probefahrt übertraf auch so unsere Erwartungen – da steht ein Hit ins Haus.



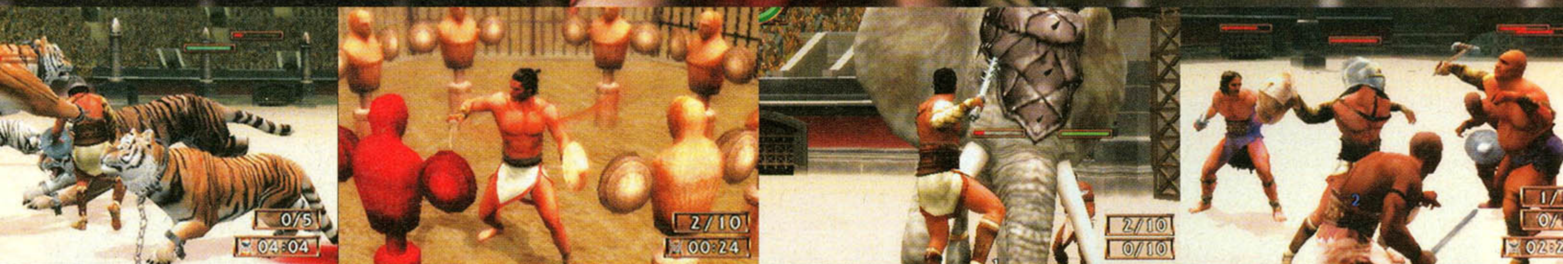
"Burnout Legends" wird die 'gameshare'-Funktion der PSP unterstützen und Mehrspieler-Duelle mit nur einer UMD erlauben.

koei
www.koei.co.uk

ENTERTAINMENT FOR LIFE!
ERTAIN

GOSHOW

COLOSSEUM
-ROAD TO FREEDOM-™



KÄMPFE, UM ZU LEBEN. LEBE, UM ZU KÄMPFEN.

Kämpfe bis zum Tod in sechs verschiedenen Spielmodi (Survival Mode, Battle Royal, Duel, Team Battle, Hunting, Mock Battle).

Greife deine Gegner mit 360° Special Moves an, pariere ihre Angriffe und besiege sie. Hauptsache du gibst niemals auf!

Erschaffe deinen eigenen Gladiator, bestimme seinen Geburtsort, seine Philosophie und sogar seinen Glauben.

Rüste dich für den Kampf. Kaufe und verkaufe deine Waffen, Schilde und Rüstungen oder schnapp sie dir im Kampf. Solange du dazu fähig bist!

Ein Action-Rollenspiel - 2. September 2005





PlayStation 2



King Kong

Der Affenzirkus von Peter Jackson und Michel Ancel nimmt allmählich Gestalt an: Im Abendprogramm laufen die ersten Trailer zum Kino-Spektakel – und auch auf der interaktiven Seite präsentiert sich der Monster-Gorilla endlich seinem Publikum.

Ubisofts Designer-Guru Michel Ancel ("Rayman", "Beyond Good & Evil") macht sich für MAN!AC zum Affen – oder besser: Er kämpfte sich durch unser Fragen-Dickicht und kontert mit einer Antworten-Breitseite, die keine Wünsche offen lässt und endlich Licht in den "King Kong"-Dschungel bringt!

Alles für die Filmkunst

Hauptakteur Jack verschlägt es wie im cineastischen Vorbild an der Seite eines durchgeknallten Filmers auf eine Insel jenseits jeglicher Kartographie: Das geheimnisvolle Eiland erscheint dem fanatischen Produzenten als die perfekte Kulisse für seinen nächsten Hollywood-Knüller. Urwüchsige Wälder, schroffe Felswände und nicht zuletzt die einheimischen Wilden sollen die Fantasie seiner Zuschauer inspirieren. Und die erhoffte Sensation findet das Team tatsächlich – allerdings nicht wie erhofft in Form eines Kino-Knüllers, sondern in Gestalt eines behaarten Fleischberges: Kong. Die abergläubischen Ureinwohner verehren ihn als Inkarnation der geballten Naturgewalt und huldigen ihm wie einem Gott, für den Filmproduzenten dagegen ist das überdimensionierte Pelztier nichts weiter als eine Touristen-Attraktion. Will heißen: Das possierliche Kerlchen soll dingfest gemacht und geschickt vermarktet werden. Protagonist Jack hat dagegen in erster Linie das Wohl von Hauptdarstellerin Ann Darrow im Sinn: Denn die wurde dem Urwald-King prompt als Opfergabe dargebracht und wird jetzt – fest von der stählernen Affenpranke umschlossen – in den Dschungel entführt. Nachdem man den ersten Schock verdaut hat, macht man sich also auf die Ego-Shooter-Treter, um dem Mega-Säuger eine Ladung Schrot auf den Pelz zu brennen. Das Problem: Kong ist längst nicht der einzige Riese auf der Insel. Hier scheinen Flora und Fauna die Evolution verpennt zu haben: Außer Baumriesen und anderen Gewächsen von zyklopischen Dimensionen sind auch die lieben Tierchen ein paar Hausnummern größer als gewohnt – Riesenheuschrecke und Giga-Ratte geben sich die Kralle. Außerdem haben ein paar besonders aggressive Reptilien das große Dinosauriersterben überlebt. Auch denen kommen leckere Appetithäppchen





XB Jetzt bloß nicht verwackeln: Gedämpftes Schummerlicht sorgt für eine beklemmende Atmosphäre. Bleibt nur zu hoffen, dass Meister Kong das Blitzlicht nicht bemerkt.



XB Die knipsen wir lieber nicht – 'Fersengeld' heißt hier die Devise.


XB Wer ist der Jungle-King? Wenn Kong und der T-Rex miteinander ringen, dann prallen Naturgewalten aufeinander.


XB Die intuitive Steuerung erinnert an Beat'em-Ups.


XB Bevor die Muckis sprechen, wird getestet, wer die größere Klappe hat: Kong liegt nach Lautstärke-Punkten vorn, T-Rex hat die schickeren Beißer.

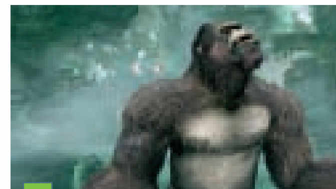
wie Jack und seine Crew gerade recht – besser also, Ihr bewaffnet Euch so schnell wie möglich und werdet vom Snack zum Jäger!

Steinzeit-Bewaffnung

Allerdings war das Waffenarsenal in den 1930ern längst nicht so ergiebig wie heutzutage – entsprechend gibt's außer einer Hand voll kleinerer und größerer Wummen kaum Schießwerkzeuge. Da ist die nach heutigen Maßstäben antiquierte Tommy-Gun ein echter Luxus! Ansonsten müsst Ihr mit dem auskommen, was Mutter Natur so bietet: Dinoknochen und abgestorbener Ast geben einen ganz passablen Prügel ab, lassen sich aber auch als Fackel einsetzen, mit der Ihr Riesenkäfer in ihrer eigenen Chitin-Schale kocht und Raptoren den schuppigen Hintern versengt. Außerdem waren die ansässigen Hottentotten so nett, vor ihrem Ende als Dinomahlzeit ein paar Speere und Hackebeile zu hinterlassen – äußerst dankbar, wenn Euch wieder mal die Munition ausgeht, denn Waffen-Dealer machen sich im Dschungel ziemlich rar... Mit dem Stöckchen auf Dino-Jagd: Das erscheint reichlich unfair, ist aber nicht immer nötig! Clevere Jäger ersparen sich den Stress und foppen die Kaltblüter ordentlich: Die erbarmungslosen Jäger sind zwar mächtig auf Zack, und nicht selten verfolgen die aufmerksamen Echsen-Augen jede Bewegung – aber auch der schlauste Dino ist nicht mehr zu halten, wenn er anderswo einen verheißungsvolleren Köder oder eine Feuersbrunst wittert. Macht Euch die Schwächen Eurer Gegner zunutze, indem Ihr Feuer legt, sie mit gezielter Geräuschkulisse ablenkt oder ein erlegtes Tier ins Gebüsch werft: Es ist angerichtet! Aber egal auf welche Taktik Ihr Euch verlasst: Spielt so vorausschauend wie möglich, denn mehr als zwei Waffen kann der geschlauchte Jack nicht schleppen: Eine in der Hand, die andere als Reserve auf dem Rücken – das war's.

Mehr als ein Ego-Shooter

Aber auch sonst gibt's jede Menge zu tun: Wenn Ihr Euch nicht gerade mit aufdringlichem Urgetier rumschlagt, strengt Ihr Eure grauen Zellen an und sondiert Eure Umgebung. Da wollen Hebel umgelegt, Pforten geöffnet und neue Pfade erkundet

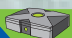

XB Hat die Witterung seiner Liebsten aufgenommen: Bräutigam Kong.

"Eine Filmumsetzung ist was ganz anderes"

Ubi Softs Star-Designer Michel Ancel über Affen, Filmumsetzungen und die Zusammenarbeit mit Peter Jackson



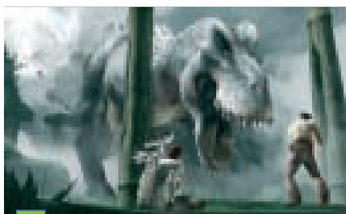
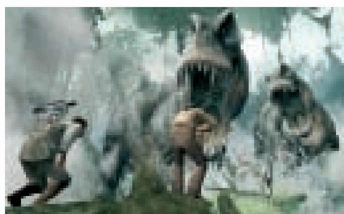
MAN!AC: Welchen Bezug hattest Du zu dem großen Affen, bevor Du an diesem Projekt gearbeitet hast?
Michel: Das Thema und Universum des Films sind sehr ansprechend. Irgendwie gehört er in die Ära des großen Abenteuerfilms – mit untergegangenen Zivilisationen, Entdeckern usw. Die Geschichte von Kong ist simpel, aber tiefgründig: Es ist der klassische Mythos von der Bestie, die brutal, schrecklich und menschlich zugleich ist.
MAN!AC: Was hast Du Dir gedacht, als man Euch die Versoftung des Kino-Remakes anbot? Birgt der Stoff genügend Potenzial?
Michel: Ja, das Team sah ein großes interaktives Potenzial im "King Kong"-Universum. Die Verschmelzung von Realismus und Fantasie birgt einen Geist, der perfekt zu unserem Montpellier-Studio passt. Außerdem sind die in den 1930ern vorherrschenden Themen noch immer aktuell: Missverstandene Kreaturen, Ungerechtigkeit, Menschlichkeit, die Sensibilität einer Bestie... Das King Kong umgebende Geheimnis, seine bestialische Kraft und die Komplexität seiner Gefühle den Menschen gegenüber machen ihn zu einem sehr intensiven Charakter.
MAN!AC: Was ist für Dich der eindrucksvollste Aspekt am neuen Film? Und wie habt Ihr den ins Spiel eingebracht?
Michel: Der neue Look von Kong! Die Film-Fans in aller Welt haben sich gefragt, wie Jacksons Kong wohl aussehen mag. Das war das bestgehütete Geheimnis und die größte Herausforderung für ihn. Natürlich waren die tollen Artworks und Arbeiten von Weta Studios' Pre-Production unsere Vorbilder. Selbst jetzt verbessern und verändern wir noch immer seinen Pelz – damit er der Vision von Peter Jackson so nahe wie möglich kommt.
MAN!AC: Wie habt Ihr Eure "Beyond Good & Evil"-Engine für dieses Projekt eingesetzt? Ursprünglich war sie ja für ein Adventure gedacht...
Michel: Die "Jade"-Engine (Anmerkung der Redaktion: der Name der "BG&E"-Heldin) entwickelt sich ständig weiter, immer wieder werden neue Module implementiert. Sie ist sehr flexibel, und für gewöhnlich passen sich unsere Ingenieure schnell an.
MAN!AC: Bei einer Filmumsetzung hast Du nicht so viele Freiheiten wie in Deinen bisherigen Projekten. Bist Du mit dieser Situation glücklich?
Michel: Klar, das ist ganz was anderes – aber ich muss gestehen, dass es mal ganz entspannend sein kann, auf der kreativen Arbeit von anderen aufzubauen. Auf diese Weise müssen wir uns nicht um die Erschaffung einer neuen Welt kümmern – vielmehr konzentrieren wir uns auf ihre Umsetzung und darauf, was sie dem Spieler bringt. Wir können mehr Zeit in den Spielablauf, den Rhythmus und die generelle Ausrichtung investieren.
MAN!AC: Wie eng arbeitet Ihr mit Peter Jackson und seinen Leuten zusammen? Wie haben sie Euch unterstützt?
Michel: Wir halten Peter Jackson und sein Team immer auf dem Laufenden. Gelegentlich spielt er die aktuelle Version persönlich, um sicher zu gehen, dass wir uns an den Film halten. Bisher waren wir immer auf einer Wellenlänge, denn er hat uns seine Vision des "Kong"-Universums sehr anschaulich nahe gebracht. Tatsächlich steuerte Peter eine Menge eigener Ideen bei – darunter vor allem den Charakterwechsel zwischen Jack und Kong.


Playstation 2

Xbox

Xbox 360

Gamecube


XB Flammendes Inferno: Ihr verfolgt Kong und Eure Kollegin Ann – inzwischen nehmen Euch die Eingeborenen mit Flammenpfeilen und Speeren aufs Korn.

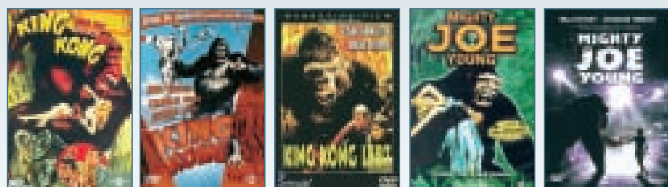


XB Ein T-Rex kommt selten allein: Die schuppigen Giganten sind ein paar hundert Nummern zu groß für Eure Gewehre – eindeutig ein Fall für den Urwaldkönig!


XB Eine Szene, die Filmgeschichte schrieb: Die titanische Bestie verliebt sich in die winzige Schöne – und wird sanft wie ein Lamm.

werden. Was Eure Möglichkeiten zur Interaktion mit der Umwelt angeht, hält sich Ancel noch bedeckt – aber schon jetzt verrät er uns, dass "King Kong" kein stures Geballere, sondern vor allem ein in jeder Hinsicht herausforderndes Abenteuer werden soll. Außer in nebelverhangenen Dschungeln und schwülen Sümpfen müsst Ihr Euch in Wüsten und Ruinenstädten zurecht finden: Das Angebot an unterschiedlichem Terrain ist reichhaltig und gipfelt schlussendlich vorlagengetreu in einem Besuch am Big Apple. Hier dürfen Jack und Kong so richtig durchdrehen... Aber wie genau der Besuch in der amerikanischen Metropole aussieht, daraus macht der Designer noch ein Geheimnis. Nur so viel steht fest: Wie auf Skull Island dürft Ihr zwischen den Shooter-Levels auch hier den Hauptdarsteller persönlich spielen – König Kong gibt sich die Ehre. Behände wie ein Eichhörnchen schwingt sich der riesige Kerl von Baum zu Baum bzw. von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer, läuft mit halsbrecherischer Geschwindigkeit senkrechte Wände entlang und zeigt sich auch sonst akrobatisch, wenn es darum geht, die Dame seines Herzens zu beschützen. Sogar vor einem Ringkampf mit dem König der Tyrannenechsen macht er nicht Halt: Ein Button, um T-Rex mit einem mächtigen Schlag den Kiefer zu verbiegen, ein anderer, um seinen Beiß-Attacken auszuweichen, und eine Hand voll simpler Kombinationen oder luftiger Sprünge. Mehr braucht der Superprimat nicht, um seinem Widersacher zu zeigen, wen die Evolution bevorzugt hat. Ein Beat'em-Up-Tanz der riesenhaften Art also – aber keine Angst: Laut Ancel sind die Levels mit Kong als Bonus-Dreingabe zu verstehen, mit denen man Euch für Eure Shooter-Mühen belohnt – entsprechend soll das Affentheater auch nicht zu komplex ausfallen. Die Idee für diesen Wechsel des Blickpunkts hatte übrigens Peter Jackson: Überhaupt war dem Regisseur daran gelegen, Euch den haarigen Koloss so nahe wie möglich zu bringen. *rb*

▪ ▪ ▪ King Kong – Der Filmstar ▪ ▪ ▪

Kein Monster der Filmgeschichte hat es zu so viel trauriger Berühmtheit gebracht wie der 1933 von Merian C. Cooper (Drehbuch, Regie), Ernest B. Schoedsack (Regie) und Edgar Wallace (Drehbuch) ins Leben gerufene Kong. Traurig deshalb, weil der arme Kerl eigentlich nichts anderes will wie jedes gestandene Mannsbild: Bei einer knackigen Blondine landen. Die übliche Bestrafung für affiges Verhalten in der Beziehung ist der Bewurf mit Geschirr – aber wer so groß ist wie Kong, der wird durch Doppeldecker-Beschuss auf dem Gipfel des Empire-State-Buildings geläutert. 43 Jahre später sind es dann schon Düsenjäger, die den übergroßen Freeclimber aufs Korn nehmen: Das "King Kong"-Remake (mit Jeff Bridges als Jack) von 1976 versetzt – anders als Peter Jackson – das 30er-Jahre-Szenario kurzerhand in die 70er. Statt einem Stop-Motion-Modell stapft diesmal ein über zehn Meter hoher Roboter durch den Urwald. Ähnlich ergeht's dem berühmtesten Affen der Filmgeschichte zehn Jahre später: 1986 erwacht er samt sanftmütiger Gemahlin und frechem Nachwuchs in einem Militär-Hangar aus dem Koma – unter der Obhut von Terminatress Linda Hamilton, die für den Primaten-Clan nur das beste im Sinn hat. Wesentlich humoriger geht's da im Themen-Verwandten "Mighty Joe Young" (in Deutschland kurzerhand als "Panik um King Kong" vermarktet) von 1949 zur Sache: Auch der gutmütige Gorilla Joe (mit nur rund fünf Metern Kopfhöhe quasi ein echtes Schoßtier) soll in New York als Attraktion verkauft werden, aber wie sein großer Bruder hat er anderes im Sinn und rastet kräftig aus. Allerdings geht weder im 40er-Jahre-Original, noch im 98er-Remake von Disney ("Mein großer Freund Joe") viel zu Bruch. Im Gegenteil: Joe rettet ein Gör vor dem Flammentod, wird als Held gefeiert – und darf in den Dschungel zurück!



King Kong

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 · Xbox · NGC · PS3 · 360 · Rev

Entwickler:	Ubisoft, Frankreich
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	November

Der Schöne und das Biest: Ballert Euch durch den Ego-Shooter-Dschungel und vermöbelt als Kong unartige Dinos.

PlayStation®2

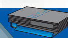
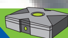
Auch online spielbar!

Gemeinsam schmeckt's am Besten.

RESIDENT EVIL
OUTBREAK
FILE #2

Demnächst auf Deinem Konsolenteller.

CAPCOM®
res-evil.com/outbreak2


Playstation 2

Xbox

Xbox 360

Gamecube



Ghost Recon
Advanced Warfighter

Digitale Kriegsführung auf einem neuen Level: Ubisoft transportiert Euch mit dem dritten "Ghost Recon"-Teil in ein beängstigend realistisches Taktik-Abenteuer.



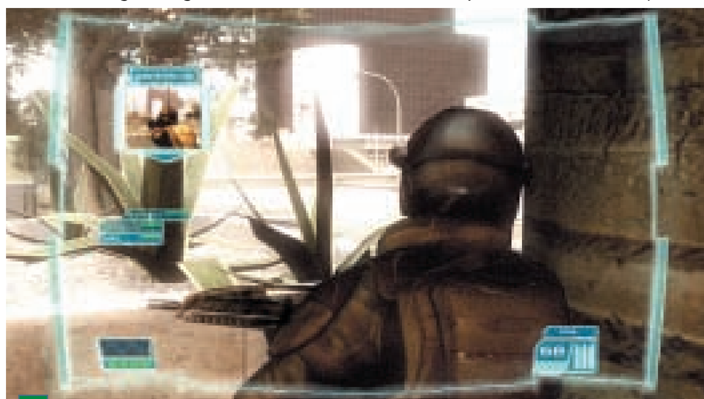
Es gibt zwei Arten von Spieleserien: die, die sich mit jeder weiteren Episode den Vorwurf dezenter Innovationslosigkeit gefallen lassen müssen, und jene, die mit der Zeit gehen. Ubisofts Team-Knallerei "Ghost Recon" ist so ein Beispiel für digitalen Fortschritt. Ging das Konsolendebüt von 2002 noch als waschechter Taktik-Shooter durch, erinnert das actionbetonte Sequel eher an Spiele der "Conflict"-Reihe. Teil 3 behält zwar die eingeschlagene Richtung aus Action und Realismus bei, hat thematisch aber nur noch wenig mit den Vorgängern gemein. Das zeigt schon die Wahl des Schauplatzes: Statt Dschungelatmosphäre und Landambiente steht die Millionenstadt Mexiko City im Jahr 2013 als alleiniger Schauplatz im Mittelpunkt. In der Metropole treffen der US-Präsident, der kanadische Premier und der mexikanische Präsident zu einer Regierungssitzung zusammen. Was unter normalen Umständen schon für politischen Zündstoff sorgt, wächst sich mit Entführung des amerikanischen Oberhauptes zur Katastrophe aus. Wie der Untertitel bereits suggeriert, schlüpft Ihr zur Rettung des besagten VIPs nicht in die Kampfstiefel eines einfachen Infanteristen, sondern übernehmt die Kontrolle über einen 'Advanced Warfighter' – einen Soldaten, ausgerüstet mit modernster Militärtechnologie und reichlich Kampferfahrung. Verkörpert wird der digitale Krieger von Ghost-Anführer und Serien-Veteran Scott Mitchell.

Big Brother

Wie im Vorgänger blickt Ihr Mitchell auf seiner Rebellenhatz durch die Sombrero-Kapitale über die digitale Schulter. Auf Wunsch darf auch in die Ego-Sicht gewechselt werden, etwa um die Zielgenauigkeit zu erhöhen. Eine Überraschung erwartet Euch im komplett überholten Benutzerinterface: Mit dem 'Integrated Warfighter System' werden alle wichtigen Informationen wie Waffen- und Teamstatus sowie die Missionsziele auf dem Bildschirm dargestellt – lästiges Wechseln in spezielle Karten- und Zusatzmenüs entfällt. Stattdessen haltet Ihr über kleine Displays, Cross Com genannt, Kontakt zur Luftunterstützung, unbemannten Drohnen und nicht zuletzt Euren KI-Kameraden. Letztere stehen intensiv unter Eurer Beobachtung: Dank des Minibildschirms wisst Ihr nicht nur über den Gesundheitszustand Bescheid, sondern könnt das Schlachtgeschehen auch aus deren Blickwinkel verfolgen. Trotz allem Hightech-Schnickschnack bleibt das Teamfeature die primäre Zutat in der Action-Mahlzeit. Via Digikreuz raunzt Ihr Eurem Söldner-Quartett Befehle wie 'Vorrücken' oder 'Position halten' zu. Über die Güte der Kommando-Kontrolle lässt sich zwar nur mutmaßen, die positiven Erfahrungen mit früheren "Ghost"-Episoden stimmen jedoch



360 Multifunktions-Display: Über kleine Bildschirme werden alle wichtigen Informationen eingeblendet. Rechts seht Ihr beispielsweise Euren Kommandeur.



360 Trotz actionreichem Spielablauf ist Vorsicht geboten: Der hohe Realismusanteil zwingt Euch zu wohl überlegten Aktionen und Kampftaktiken.



360 Das neue Interface hält Euch über Minidisplays auf dem Laufenden und hebt zusätzlich wichtige Objekte farblich hervor.



360 Statusreport: Via Cross Com könnt Ihr nicht nur den aktuellen Befehlsstatus Eurer Kameraden ablesen, sondern auch durch deren Augen die Umgebung sondieren.



360 Mittendrin, statt nur dabei: Gescriptete Ereignisse, ein hochspannender Spielablauf sowie schicke Grafik mit beeindruckenden Effekten sorgen für eine bombastische, lebensnahe Atmosphäre.



360 Altbewährt: Angehende Frontoffiziere brauchen auch beim dritten Teil nicht auf die Ego-Ansicht zu verzichten. Primär spielt Ihr aber aus der Third-Person-Perspektive.

zuversichtlich. Neben den Digi-Soldaten nehmen neuerdings auch mechanische Gerätschaften Befehle von Euch entgegen: Unbemannte Drohnen sondieren das Gelände und suchen nach Feinden, die vom Cross Com schließlich markiert werden. Traditionell könnt Ihr dann auf Luftunterstützung zurückgreifen, um die Gefahr zu eliminieren.

Auf bedrohliche Situationen werdet Ihr im Laufe der zwölf Einzelspieler-Missionen häufiger treffen, was Ihr dagegen vergebens sucht, sind Ladezeiten. "Ghost Recon 3" bietet ein Spielerlebnis aus einem Guss. Während Ihr Euch in Mexiko City von einem Einsatzort zum nächsten schlagt, werdet Ihr über Ziele und Storyfortschritt auf dem Laufenden gehalten – realistischer lässt sich ein Taktik-Shooter kaum in Szene setzen.



360 Urlaubsidylle: Unzählige Details und eine gestochen scharfe Optik erwecken Mexiko City zu virtuellem Leben.

Taktik-Inferno deluxe

Aber nicht nur spielerisch versucht "Ghost Recon 3" den Kampfeinsatz möglichst authentisch zu simulieren, auch technisch deuten alle Anzeichen auf eine lebensnahe Umsetzung. Schon ein kurzes Video von Spielszenen hinterließ nachhaltigen Eindruck: Wenn unter der sengenden Sonne Mexikos plötzlich donnernd ein Gebäude wenige Meter vom Team entfernt in die Luft fliegt, die Druckwelle Mitchell und seine Kollegen von den Beinen reißt und sich dichter Staub über die Szenerie legt, während dem Spieler die Schüsse um die Ohren pfeifen, fühlt man sich unweigerlich in den Bann gezogen. Neben der cineastischen Inszenierung besticht auch die Grafik durch hohen Detailgrad sowie beeindruckende Licht- und Partikeleffekte. Keine Frage, "Advanced Warfighter" wird auf der Xbox 360 das Genre der Taktik-Shooter bestmöglich repräsentieren – ob die anderen Konsolenversionen qualitativ mithalten können, bleibt abzuwarten. *jw*

Ghost Recon Advanced Warfighter

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Die nächste Generation der virtuellen Kriegsführung: audiovisuell spektakuläre Team-Knallerei zum Miterleben.

VIDEO AUF DVD!







Shadow Hearts: From The New World

Dämonenalarm von New York bis Chicago – MAN!AC erhascht einen Blick auf ein etwas anderes Amerika der Zwanziger Jahre.



PS2 Blauer Himmel, rote Berge – willkommen in den Rocky Mountains.

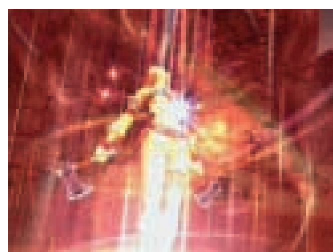
Fleißig, fleißig, diese U-Boot-Fahrer. Anders könnte man wohl nicht erklären, dass die Jungs von Nautilus kaum anderthalb Jahre nach "Shadow Hearts: Covenant" bereits den nächsten Teil der Serie auffahren. Seit dem 28. Juli steht "Shadow Hearts: From The New World" in japanischen Läden (für Sammler auch in einer opulenten Special-Edition). Das war zwar für unseren Redaktionsschluss zu knapp, eine spielbare Demo haben wir aber trotzdem ergattern können. Leider fehlten Sprachausgabe und Erfahrungspunkte, dafür durften wir in zwei aufwändig gestalteten Arealen auf Entdeckungsreise gehen.

Straßen und Schluchten

Wie schon in den Vorgängern treibt Ihr Euch nicht in irgendwelchen Fantasy-Welten herum, sondern in einer fantastisch angehauchten Version unserer Erde. Dabei lassen Euch die Entwickler zu Beginn des letzten Jahrhunderts nach und nach alle Kontinente abklappern. Nach Asien ("Shadow Hearts") und Europa ("Shadow Hearts Covenant") dient diesmal Amerika als Szenario. So erkundet Ihr die typischen Sehenswürdigkeiten: Ob Grand Canyon oder New York City, die beiden begehbaren Levels bieten schon mal ordentlich was fürs Auge. Leuchtende Farben und detailreiche Umgebungs-Texturen können sich ohne Probleme mit "Final Fantasy" messen. Auch in den Kämpfen machen Held Johnny und seine Freundin Shania eine gute Figur. Wie gehabt dreht sich alles um den 'Judgement Ring'. Egal ob Zauberspruch, Item-Einsatz oder Messerstich – der Zeiger des Rings bestimmt über Erfolg oder Misserfolg jeder Aktion und verlangt korrektes Timing beim Buttondruck. Dafür belohnt das System gute Hand-Auge-Koordination mit besonders verheerenden Attacken. Die gibt's aber auch für geduldige Seelen. Denn in längeren Kämpfen sammeln Eure Figuren Energie, die sie dann in so genannte Double Moves umsetzen können. Der Name ist Programm, plötzlich könnt Ihr zwei Aktionen auf einmal durchführen. Hauen und Zaubern, Zaubern und Heilen – je nach Bedarf eben. Eine Zeitleiste gibt's auch noch, damit Ihr immer wisst, wer wann drankommt. Ein Blick auf diese Anzeige hilft bei der Angriffs-



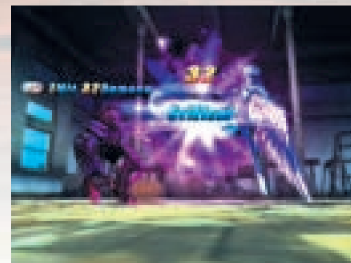




PS2 Unten rechts verwandelt sich Shania in ihre geflügelte Superform. Jetzt braucht Ihr nur noch gutes Timing am Judgement Ring (oben).



PS2 Seine erste Kampferfahrung sammelt Held Johnny vor dieser edlen Kulisse: Im Theater sucht er nach einem flüchtigen Gangster und einem verschollenen Kind.





PS2 Korrektes Timing vorausgesetzt, schlagt Ihr ellenlange Combos.



PS2 In den Straßen von New York: Das Theater im Hintergrund beherbergt nicht nur Verbrecher, sondern auch ein Tor in eine andere Welt...



PS2 Im Grand Canyon ist Rätselraten angesagt: Merkwürdige Piktogramme verlangen Euren grauen Zellen alles ab.

planung, denn spektakuläre Aktionen fressen Zeit, wodurch Eure Figuren eventuell offen für Konter sind.

Vier Freunde

Bis zu vier Charaktere durften wir gleichzeitig ins Feld führen, jeder mit ganz unterschiedlichen Talenten. Anscheinend sind die Entwickler Fans von Robert Rodriguez, denn ein Desperado mit Sombrero und Gitarre benutzt selbiges Instrument als vielseitige Schusswaffe. Indianer gibt's gleich zwei: einen großen, starken mit zwei silbernen Revolvern sowie die zierliche Shania, die mit zwei Tomahawks in den Kampf zieht und sich auch schon einmal in einen Engel verwandelt. Hauptfigur Johnny schien da im Vergleich etwas blass, aber dafür darf er Fotos von Gegnern machen – naja. Wenigstens kann er auch ganz ordentlich zaubern. Im ersten spielbaren Areal benutzte er sogar die gleichen Zaubersprüche wie seine Gegner – vielleicht ein Hinweis auf seine Verbindung zu dunkleren Mächten...

Ein weiterer spielbarer Charakter deutet sich zumindest an, denn in Trailern und Zwischensequenzen hat Johnny einen muskelbepackten Glatzkopf als Begleiter, der schwer nach Leibwächter aussieht. Außerdem mit dabei: Die achtjährige Piratin Ann und Edna Capone, die kleine Schwester des großen Gangsters. Willkommen im Amerika der goldenen Zwanziger.

Worum geht's eigentlich?

Privatdetektiv (und Waisenkind) Johnny will einen flüchtigen Verbrecher verhaften, der dann aber von einem hässlichen Dämon gefressen wird, welcher plötzlich aus einem grünen Dimensionsfenster tritt. Shania, die mit der Jagd auf dieses Gezücht ihr Geld verdient, rettet dem kleinen Held das Leben. Und von da geht's los, wahrscheinlich zur Rettung der Welt vor Professor Gilbert, dem Mann hinter den ominösen 'Fenstern'. Mehr wissen wir, sobald das Spiel in einer verständlichen Version erscheint. Nach dem Erfolg der beiden Vorgänger hoffentlich schon bald! *dm*

Shadow Hearts: From The New World

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

Entwickler:	Nautilus, Japan
Hersteller:	Aruze
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	nicht bekannt

Vielversprechende Fortsetzung mit opulenten Rendersequenzen, brillanter Optik und ausgeklügeltem Kampfmechanismus.

VIDEO AUF DVD!

Genji: The Legend Begins

Vom Straßenkämpfer zum Samurai-Krieger: "Street Fighter"-Entwickler Xoshiki Okamoto lädt zur Dämonenjagd im feudalen Japan.

Vor gut einem Jahr begann für PS2-Krieger die Zeit der Trauer: "Demon Siege" läutete das Ende der grandiosen "Onimusha"-Trilogie ein. Ein Nachfolger befindet sich bei Capcom zwar in der Mache, bis "Dawn of Dreams" jedoch für die Sony-Konsole erscheint, müssen sich Fans feudaler Japan-Action in Geduld üben. Unterdessen nutzt das neu gegründete Entwicklerstudio Game Republic die Gunst der Stunde und versucht in Abwesenheit des Platzhirsches nicht nur ein einzelnes Samurai-Abenteuer, sondern gleich eine ganze Serie zu etablieren. Bei so viel Enthusiasmus ließen wir es uns natürlich nicht nehmen, "Genji: The Legend Begins" einem ausführlichen Probespiel zu unterziehen.



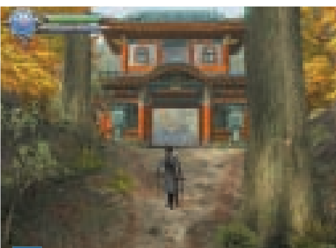
PS2 Der Minds-Eye-Zauber lässt Euch die Zeit verlangsamen. Drückt Ihr zudem rechtzeitig die Viereck-Taste (rechts), folgt eine vernichtende Attacke.

Historisches Säbelrasseln

Aufgrund der Sprachbarriere der japanischen Version entzog sich die Story zwar größtenteils unserem Verständnis, so viel sei aber verraten: Im antiken Japan zur Zeit der Genji-Dynastie hält der Kriegsherr Kiyomori mit Hilfe böser Mächte Land und Leute brutal unterdrückt. Ein Held, der gegen den Tyrannen ins Feld zieht, ist mit dem jugendlichen Krieger Genkuro Yoshitsune schnell gefunden. Bevor der Bursche aber die Klingen mit dem Oberbefehlshaber kreuzt, wollen unzählige Samurais, Kriegermönche und Dämonen fachmännisch zerhackt werden. Die Drückeberger unter den Zockern ereilt dabei ein schweres Los: "Genji" zwingt den Spieler zum Kampf – unabhängig von verbleibender Lebensenergie oder Motivation. Magische Barrieren hindern Euch am Ausreißen, bis auch der letzte Gegner sein Ende durch das Schwert gefunden hat. Quasi als Wiedergutmachung setzt Game Republic auf ein simples Drei-Button-Kampfsystem. Entsprechend beschränkt sich die interaktive Schnetzelei auf leichte und schwere Attacken, einen Spezialangriff sowie Blocken. In Kombination beispielsweise mit der Sprungtaste gelingen trotzdem effektive Combos, was für die nötige spieleri-



PS2 Erfolgreiche Konterattacken werden mit einem schicken Farbeffekt belohnt.

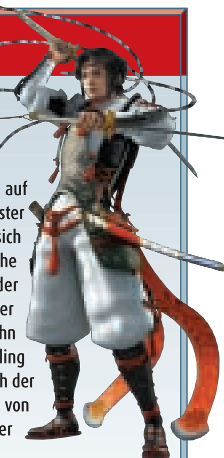


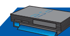
PS2 Genrestandard: Vor verträumter Kulisse schnetzelt Ihr Dämonen.

Liebesgrüße aus Japan

Sonys Samurai-Krieger wandeln auf historischen Pfaden

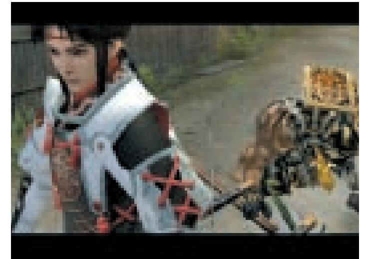
Kaum ein (Sub-)Genre bedient sich häufiger bei der Folklore eines Landes als die Samurai-Action. Mit beispielhafter Leichtigkeit werden von asiatischen Entwicklerstudios immer wieder Legenden und Sagen vergangener Tage auf die virtuelle Bühne der Neuzeit transportiert. Auch Game Republics Software-Erstling basiert auf einem Stück japanischer Vergangenheit: "Genji Monogatari" gilt als erster psychologischer Roman der Weltliteratur. Ironischerweise handelt es sich bei dem Werk um eine Liebesgeschichte – und damit eine eher untypische Vorlage für das schnetzellastige Polygon-Abenteuer. Verfasst von der Hofdame Murasaki Shikibu Anfang des 11. Jahrhunderts, illustriert der Roman in 54 Kapiteln das Leben (und Sterben) des Lebemanns Genji, Sohn des japanischen Kaisers und einer Konkubine. Weil der hübsche Jüngling dem Gesetz nach keinen Anspruch auf die Thronfolge hat, wendet er sich der Kunst und vor allem den Frauen zu. Zahlreiche Affären prägen das Leben von Prinz Genji, der unter anderem vom kaiserlichen Hof verbannt, später jedoch wieder in die aristokratischen Kreise aufgenommen wird.

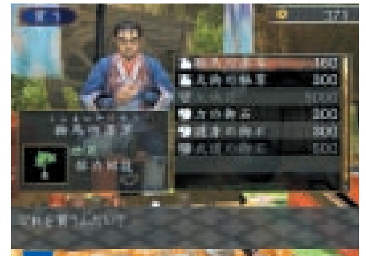






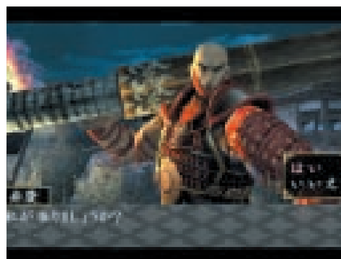
PS2 Wo gesäbelt wird, fliegen Blutstropfen: Wenngleich die Entwickler mit rotem Lebenssaft nicht sparen, setzt "Genji" nicht auf plakative Gewaltdarstellung.





PS2 Zwischen den Kämpfen plaudert Ihr mit Personen oder kauft beim Händler ein.





PS2 Erst Feind, dann Freund: Besiegt Ihr Kriegermönch Benkei im Schwertduell, steht der grobschlächtige Kämpfer als spielbarer Charakter zur Verfügung.



PS2 Gleich gibt's Dresche! Aufmüpfigen Bossgegnern prügelt Benkei nur zu gerne die Flausen aus dem behaarten Schädel.

sche Tiefe sorgt. Genreüblich darf bei "Genji" die magische Komponente nicht fehlen. Statt des herkömmlichen Folklore-Zaubers greift Yoshitsune jedoch zu einem sehr beliebten Hilfsmittel moderner Actionhelden – der Zeitlupe. Von stylischem Slow-Motion-Schweben à la "Matrix" ist die 'Minds Eye' genannte Fähigkeit allerdings weit entfernt, zumal das im mittelalterlichen Nippon-Ambiente unfreiwillig komisch wirken würde. Stattdessen nutzt Ihr die Verlangsamung des Kampfgeschehens, um mit dem richtigen Timing Gegner durch einen Schwertstreich niederzustrecken.

Boss-Intermezzi

Lassen sich Standardgegner durch besagte Zauberkraft problemlos im Zaum halten, verlangen die vielen Bosskämpfe nach einer anderen Taktik. Überproportional häufig stoßt Ihr bei "Genji" auf einen Vertreter jener Gegnerzunft, die Euch mitunter das digitale Leben ganz schön zur Hölle machet. Ob hünenhafte Samurais, Dämonen oder Kriegermönch – mit schöner Regelmäßigkeit fordern Euch die fiesen Gesellen zum Duell. Fällt das Gros der Widersacher Euren Schwertern zum Opfer, schlägt sich der Kriegermönch Benkei nach bestandenem Kampf auf Eure Seite. Fortan dürft Ihr nach Belieben zwischen den Charakteren wechseln. Je nachdem, ob Ihr Euch für den flinken Yoshitsune oder den behäbigen, aber stärkeren Benkei entscheidet, nehmt Ihr geringen Einfluss auf den Spielablauf. Der schlagfertige Ordensbruder räumt beispielsweise mit seinem riesigen Kampfstab Hindernisse aus dem Weg, die für den jungen Samurai unüberwindbar sind.

Altbewährte Qualtitäten

Abwechslung vom linearen Hack'n'-Slay-Alltag bringen Plaudereien mit Nichtspieler-Charakteren sowie die Möglichkeit, Fähigkeiten und Waffen Eures Alter Egos aufzurüsten. Steigt Ihr im Kampf automatisch die Levelleiter nach oben, müsst Ihr Upgrades für Schwerter oder Stab beim örtlichen Schmied kaufen. Heilfläschchen, Berserkertränke sowie anderen magischen Firlefanz tauscht der Dorfhändler nur allzu gerne gegen sauer verdiente Kampfpunkte. Die begehrten Objekte finden sich auch in Kisten vestreut in der Umgebung.

Weist "Genji" bereits spielerisch deutliche Anleihen zur "Onimusha"-Serie auf, besteht optisch fast Verwechslungsgefahr: Ihr rennt aus festen Kameraperspektiven durch malerisch in Szene gesetzte Landschaften, schlagt Euch vor detaillierter Palastkulisse mit Dämonen sowie Samurais und kämpft auf dem Schlachtfeld um Euer Überleben. Für ausgehungerte Action-Fans, die nicht auf "Dawn of Dreams" warten können, genau das Richtige. *jw*

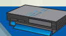
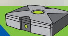
Genji: The Legend Begins

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

Entwickler:	Game Republic, J
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Monster, Magie, Mystik: feudale Schwert-Action nach bekanntem Strickmuster und mit solidem Kampfsystem.


Playstation 2

Xbox

Xbox 360

Battlefield 2: Modern Combat

Darauf haben Online-Fans gewartet: Electronic Arts bringt seine berühmten Schlachtfelder auf Konsole!



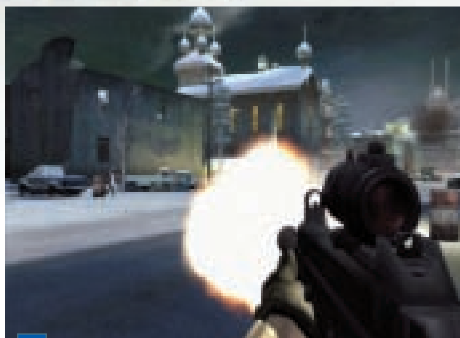
Seit drei Jahren ist Electronic Arts' Online-Shooter auf dem PC absoluter Kult: Der Erstling "Battlefield 1942" schickte bereits 64 Internet-Soldaten in dramatische Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Dabei beeindruckten nicht nur die umfangreichen Truppen, sondern auch die weitläufigen Arenen mit zahlreichen Basen und vielfältigen Waffensystemen – im Gegensatz zu "Counterstrike" & Co. kann man sich schon mal verlaufen! Es folgte die Variante "Vietnam", die mehr ein kosmetisches Update als eine technische Verbesserung darstellte. Fans warteten deshalb gespannt auf "Battlefield 2", das moderne Kriegsführung thematisiert und seit Juni im Handel ist. Konsolenspieler dürfen ab Herbst zu den Waffen greifen, dann erscheint der Ableger "Battlefield 2: Modern Combat" für PS2, Xbox und Xbox 360. Mit 24 Spielern werden die Schlachten kompakter sein als auf PC, dafür verpasst Digital Illusions der Joypad-Version einen anständigen Einspieler-Modus – im Vorbild lassen sich lediglich die Mitspieler durch nicht allzu smarte KI-Kameraden ersetzen. PSP- und Xbox-360-Söldner müssen dagegen bis zum Frühjahr 2006 auf die Einberufung warten.

Moderne Kriegsführung

In "Modern Combat" stürmt Ihr 13 Schlachtfelder der Republik Kasachstan, von verschneiten Bergpässen bis hin zu Bohrinsel und Wüstenlandschaft. In dem fiktiven Krieg entscheidet Ihr Euch zwischen amerikanischen, chinesischen, europäischen sowie Truppen des mittleren Ostens. Jeweils zwei Parteien treffen mit je zwölf Mann aufeinander: Dabei gilt es nicht nur die feindlichen Soldaten aus dem Weg zu räumen, sondern auch diverse Stellungen wie Bunker und Landezone einzunehmen, um sie anschließend zu verteidigen. So kassiert Euer Team Punkte, die gegen Ende des Matches abgerechnet werden. Im Vergleich zu "Star Wars Battlefront" (MAN!AC 11/04) wird "Modern Combat" wesentlich umfangreicher und taktischer sein. Die Schauplätze bieten massig Deckung und Freilauf, so dass ein geschickter Scharfschütze gar ungesehen ins feindliche Hauptquartier robben kann – um von einem


PS2 Mächtige Explosionen und ratterndes Kreuzfeuer: Jeder Sturmangriff lässt Euer Herz schneller schlagen!

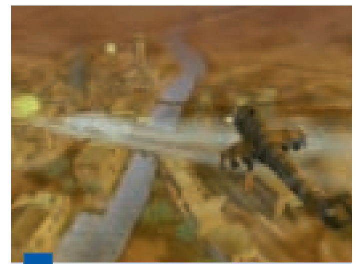

PS2 Nachteinsätze stehen ebenfalls auf dem Programm: Mit den 'Unit Challenges' sollt Ihr unter anderem Nachtsichtgeräte erbeuten.

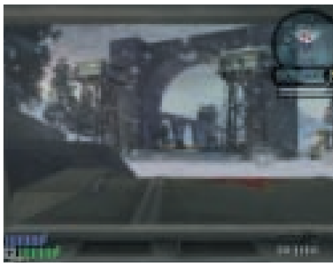

PS2 Moderne Wummen beeindrucken mit Feuerpower: Auch mit Automatikwaffen könnt Ihr weit entfernte Soldaten vergleichsweise leicht treffen.

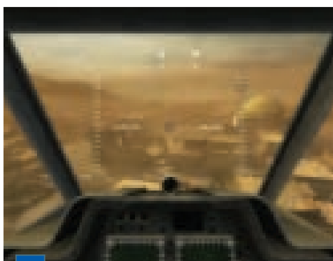

PS2 Scharfschützen können auch feindliche Maschinerie blockieren: Von hier trifft der Sniper gemütlich jeden Feind, der die Rotorblätter des Helis anwirft.


PS2 Die Schlachten finden nicht nur auf offenem Feld statt: Hier stürmt Ihr die Türme eines mächtigen Bohrinselkomplexes.


PS2 Auch im Vehikel ist Teamwork gefragt: In den meisten Fahrzeugen besetzen mehrere Spieler Cockpit und Bordkanonen.


PS2 Lasst Euch von den leeren Straßen nicht täuschen: In den Todeszonen gibt's jede Menge Verstecke für Heckenschützen und Sturmtrupps.




PS2 Vielfältige Vehikel: Ihr könnt im Jeep direkt in die Kampfzone flitzen (oben) oder den Feind per Hubschrauber von oben aufs Korn nehmen.


PS2 Per 'Hot Swapping' hinter den Rücken des Feindes: So müsst Ihr Euch nicht mühsam anpirschen, Ihr könnt Euch den Nervtöter nach wenigen Sekunden hautnah zur Brust nehmen.

verlassenen Wachturm aus die ahnungslosen Neuankömmlinge aufs Korn zu nehmen. Es gibt aber noch ganz andere Abenteuer zu erleben, denn Ihr könnt nicht nur die Wumme wechseln: Schnappt Euch einfach einen Kampfhubschrauber, mit dem sich ganze Panzerverbände pulverisieren lassen. Dabei müsst Ihr Euch natürlich vor Kreuzfeuer und Wärmelenkraketen in Acht nehmen! Taktische Kämpfer wählen auch mal einen Techniker, der seine Kameraden mit Mineninstallation und Schraubenschlüssel zur Seite steht und bei einer feindlichen Übernahme die eigenen Schützengräben sprengt – per Fernzünder versteht sich. Oder lasst Ihr's lieber ordentlich krachen? Dann schnappt Ihr Euch den Ziellaser und lenkt die Bomben der Flieger auf umkämpfte Gebäude und fleißige Versorgungstrupps. Über 30 fliegende, fahrende und schwimmende Vehikel versprechen komplexes Teamwork, mit mehr als 50 Waffen habt Ihr aber auch zu Fuß jede Menge Feuerpower.

Heißer Wechsel

Der neue Solo-Modus arrangiert die Schlachtfelder zu einer Kampagne mit 30 Missionen, in der Ihr für jeweils eine Seite kämpft, um so den weiteren Verlauf des Krieges zu beeinflussen – Propaganda soll dabei ebenfalls eine Rolle spielen. Im Kugelhagel entscheidend ist aber vor allem das neue 'Hot Swapping': Statt als einzelner Soldat durchs KI-Gewusel zu irren, könnt Ihr per Knopfdruck zwischen den Figuren Eures Teams wechseln. Ihr zielt auf den Soldaten oder wechselt etwa nach dem Heldentod zum nächstbesten Kameraden. Das soll nicht nur lange Märsche an die Front ersparen, sondern auch massiven Einfluss aufs Kampfgeschehen ermöglichen. Der Feind ist in der Übermacht? Wechselt einfach zum Jeep und holt so Verstärkung herbei! Combo-Logik und Prüfungen sollen zudem den Kampfgeist stärken: Verkettete Abschüsse machen Eure Figur stärker und schneller, außerdem schalten 'Unit Challenges' neue Ausrüstung frei.
Im Internet werdet Ihr dagegen wie üblich nur eine Figur steuern und per 'Voice over IP' mit Euren Online-Kameraden kommunizieren. Neben dem Eroberungs-Modus sollen hier auch 'Capture-the-Flag'-Matches möglich sein. Eure Heldentaten wie Niederlagen hält "Modern Combat" in peniblen Statistiken fest, so könnt Ihr Bestenlisten stürmen und bei Eurem Clan Eindruck schinden. *oe*

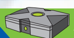
Battlefield 2: Modern Combat

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Digital Illusions, Schweden
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Online-Shooter
D-Termin:	Oktober

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Endlich kommen komplexe Mehrspieler-Schlachten auf Konsole!

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

SSX On Tour

Der Berg ruft! Im vierten Teil werdet Ihr nicht nur Snowboardkönig, sondern auch noch Rockstar.

"Wir sind sehr stolz auf das, was EA tut. Aber wir sind auch stolz darauf, ein bisschen anders zu sein". Tim Fields, Produzent von "SSX On Tour", liebt sein Spiel, und das kann man auch sehen. Auf einer Präsentation in München fährt er den Journalisten unermüdlich was vor. Er brettert den Berg runter, vollführt wilde Tricks, rutscht auf dem Eis und steht am Ende doch sicher im Ziel. Auf Skiern. "Es gibt einfach sonst keine richtig guten Ski-Games", sagt er. Also hat EA Kanada eben eines gemacht. Und angeblich spielte das Marketing dabei nur eine kleine Rolle. Viel wichtiger wären die zahlreichen Nachfragen gewesen – und die Erfahrung seines Teams auf den drei Pisten genau vor der Haustür.



PS2 Endlich mal was Neues! Im vierten "SSX" seid Ihr zum ersten Mal auch auf Skiern unterwegs – neue Tricks inklusive.



Boarder aus Leidenschaft

Immerhin liegt das kanadische EA Studio nur zehn Minuten vom Schnee entfernt. Bei einem Team, das zum Großteil aus Snowboardern und Skifahrern besteht, nennt man das wohl perfekte Arbeitsbedingungen. "Einer unserer Pisten-Designer hat sogar mal bei den X-Games mitgemacht", sagt Tim Fields. Und das mit dem Skifahren wäre ja jetzt immer populärer bei den Kids. "Aber nicht so wie in 'Fire & Ice'!". Die Skifahrer in "SSX On Tour" wedeln auf so genannten Twin Tip Skis – und sind damit offiziell genauso cool wie der abgebrühteste Snowboarder. "Die Twin Tip Tricks sind alle sehr subtil. Übertriebene Stunts wie das große X haben wir eher als Seitenhieb auf die normale Ski-Szene eingebaut". Alles also sehr cool, sehr underground, sehr echt. Dazu passen auch die Original-Lizenzen der Board- und Ski-Hersteller. Und das absolut fantastische 'Frontend', also die Menüführung und das Drumherum um die eigentlichen Rennen. Gehalten in einem wild skizzierten Schwarz-Weiß-Look, unterlegt mit dröhnendem Punk/Rock/Metal. "Wir wollten frischer und energischer sein, näher dran, mehr Rock & Roll und total übertrieben." Spätestens wenn Euer Boarder im Ziel auf die Knie sinkt und laut "I rule!" in den Äther schreit, stellt sich auch im Rennen dieses 'Rock & Roll'-Gefühl ein. "'Jet Set Radio' war ohne Frage ein stilistischer Einfluss, noch mehr haben wir uns aber von Szene-Magazinen inspirieren lassen", sagt Tim Fields zum radikalen Design-Umschwung.

Der Berg gehört dir!

Ein Berg, aufgeteilt in vier Resorts mit insgesamt zwölf Strecken, das ist Eure Spielwiese im neuen "SSX". Rennen, Freestyle, Big Air und Halfpipe pflegen ein harmonisches Miteinander und bieten Raum für jeden Fahrstil. Zehn Sportler lassen sich mit Boards, Skiern und Klamotten Euren Vorlieben anpassen und dann im Karriere-Modus zum Erfolg führen. Eine Online-Option gibt's auf keiner Konsole, dafür einen Zweispieler-Splitscreen. Auf der antestbaren Teststrecke überzeugte "On Tour" mit serientypischem Spielgefühl. Feintuning, radikales Design und die Twin Tip Skis reichen aber dicke, um den neuen Teil zu rechtfertigen. *dm*

SSX On Tour

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	EA Canada, Kanada
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	4. Quartal

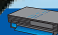
Ab auf die Bretter: Das vierte "SSX" verpackt alte Tugenden im coolen neuen Outfit und legt jede Menge Extras mit dazu.

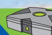


XB Im Standbild unspektakulär, mit Musikuntermalung und Animation aber absolut cool: die "On Tour"-Menüs.



NGC Grind, Handplant, Big Air – natürlich kommen Snowboard-Fans auch weiterhin auf ihre Kosten.









Gun

Tomahawk statt Tony Hawk: Neversoft stellt das Rollbrett in die Ecke und schickt Euch auf ein Abenteuer im Wilden Westen.




PS2 Spannung im Schatten der Brücke: Das Bauwerk müsst Ihr zwischendurch verteidigen, damit nicht wichtige Wege unpassierbar werden.


PS2 Nicht immer seid Ihr auf Rachetour, gelegentlich warten Aufgaben wie das Hüten einer Herde oder die Büffeljagd.


PS2 Bei Flussüberquerungen greift Ihr zeitgemäß auf Muskelkraft zurück, um möglichst lautlos zu bleiben.

Neversoft-Boss Joel Jewett hat seit langem den Traum, ein 'richtiges' Westernspiel zu entwickeln – also keine verklärte Ode an die vermeintlich romatische Gründungszeit der USA, sondern ein Abenteuer, das die harte und keineswegs glamouröse Wirklichkeit angemessen wiedergibt. So ein ungewohntes Projekt lässt sich natürlich nur realisieren, wenn man einen Ruf als erfolgreiche Softwareschmiede aufgebaut hat – und das gelang mit der "Tony Hawk"-Serie zweifelsohne. Darum lässt Activision sein Vorzeige-Studio seit drei Jahren an ihrem Wunschprojekt werkeln, von dem wir uns bei einer Demonstration in London ein erstes Bild machen konnten.

Waffe ist Pflicht

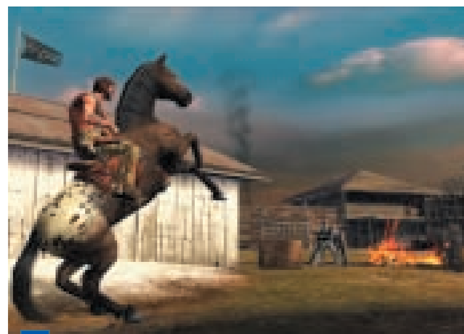
Der Name "Gun" ist schnell erklärt: Im Wilden Westen gegen Ende des 18. Jahrhunderts gibt es nur wenige Konstanten neben der alltäglichen Gefahr und der harten Existenz – praktisch jederman trägt stets eine Pistole zu seinem Schutz bei sich. Colton White hat mit dem rauen Leben eigentlich nichts zu tun, bis ihn ein Massaker an seiner Familie nach New Mexico führt – dort will er mehr über die Hintergründe der Bluttat lernen und gleichzeitig Rache nehmen.

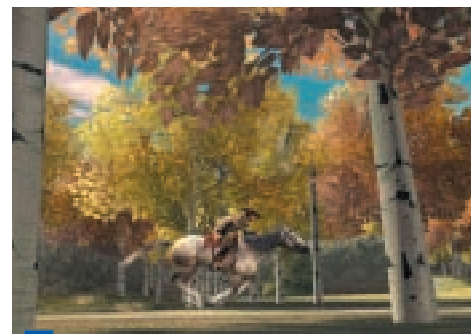
Sobald Ihr aktiv ins Geschehen eingreift, werden einige Inspirationen für "Gun" klar. Allerdings tut man dem Titel unrecht, wenn man ihn als "Mercenaries"- oder "GTA"-Verschnitt abhandelt, auch wenn die Machart deutliche Parallelen aufweist: Die Revolver-Saga hat viele spannende Eigenheiten zu bieten.

Ihr zieht mit Colton aus der Third-Person-Ansicht durch die Gegend und erkundet die lebendige Stadt oder die weitläufige Prärie. Für schnellere Fortbewegung sattelt Ihr ein Pferd: Ohne flinken Gaul habt Ihr schlechte Karten, wenn Ihr Rinderherden begleitet oder lange Wege vor Euch liegen. Entsprechend müsst Ihr Euren tierischen Transport bei Verwundung aufpäppeln oder erledigten Schurken ihre Reitgelegenheit abluchsen.

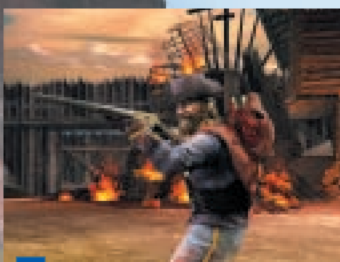
Neversoft setzt den Schwerpunkt auf eine durchgängige Story mit umfangreicher Missionsstruktur: Nebenaufträge müssen nicht absolviert werden, bringen aber zur Belohnung u.a. Waffen, mit denen Ihr Euch das Überleben später deutlich erleichtert. Zu tun habt Ihr auf jeden Fall genug: So attackiert Ihr ein schwer bewaffnetes Fort, müsst eine Mine stürmen, rollende Züge überfallen, eine Brücke vor der Zerstörung schützen und Saloon-Mädels bei der Reise begleiten. Das klingt zwar nach Klischees, die Umsetzung der uns gezeigten Abschnitte überzeugt aber mit toller


PS2 Neversoft macht Euch das Leben nicht leicht: Reiten und schießen gleichzeitig will gekonnt sein.


PS2 Tarnen und täuschen: Nicht immer gibt sich Colton auf den ersten Blick als Bleichgesicht zu erkennen.


PS2 Für die weiten Wege im Wilden Westen ist ein Pferd unverzichtbar – pflegt darum Euren Vierbeiner.

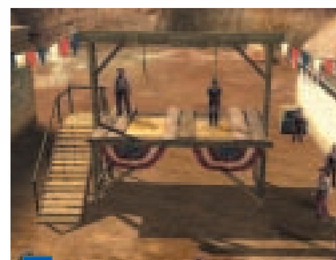

PS2 Wird Dynamit gezündet, solltet Ihr schnell das Weite suchen.


PS2 Schon damals aktuell: In der Armee tummeln sich nicht nur Helden.


PS2 Liebliche Reize wie die der mysteriösen Jenny gibt's im Westen natürlich auch, mehr nackte Haut bekommt Ihr USA-typisch aber nicht zu Gesicht.


PS2 Bleichgesicht gut, Rothaut böse? Viel verriet uns Neversoft noch nicht über die Details von Colton Whites Story, aber dieses ausgelutschte Vorurteil wird bei "Gun" nicht einfach wiederholt.




PS2 Das Durchschießen des Galgenstricks erfordert ein ruhiges Händchen.

Inszenierung und dem Verzicht auf übermäßig tumbe Stereotypen.

Ballern ist Handarbeit

Als unfreiwilliger Westernheld seid Ihr natürlich gut bewaffnet: Neben dem treuen Revolver schnappt Ihr Euch Schrotflinten, Gewehre, Messer und Äxte ebenso wie Pfeil und Bogen oder wirkungsvolles Dynamit. Ihr könnt sie normal abfeuern oder Ihr wechselt per Knopfdruck in eine Ego-Perspektive, um genauer zu zielen und unmittelbarer mit der Umgebung zu agieren. Zeittypische Eigenheiten spielen eine große Rolle: So wird nur beim Einsatz der Colts eine Zeitlupe aktiviert, um die hohe Konzentration des Schützen zu verdeutlichen. Allen Wummen gemein ist, dass Ihr nur manuell anvisieren könnt – klar, automatische Zielerfassung gab's damals noch nicht. Das macht das Leben im Wilden Westen nicht leichter, Neversoft verspricht jedoch, dass selbst Einsteiger nicht übermäßig frustriert werden.

Die uns vorgeführte PS2-Fassung sowie ein paar Xbox-360-Videos machten optisch einen sehr guten Eindruck. Die grimmige Grundstimmung kommt eindrucksvoll rüber. Zahlreiche Details, das große Potenzial des Wild-West-Szenarios sowie die vielfältigen Ideen wecken die Lust aufs Cowboy-Dasein. Zu Weihnachten kommt "Gun" für alle gängigen Systeme – und es hat gute Chancen, im Genre neue Impulse zu setzen. *us*

Clint Eastwood macht's vor

Der Altstar liefert einen filmischen Vorgeschmack

Erbarmungslos

Als schweigsamer Held diverser Spagetti-Western wie dem legendären "Für eine Handvoll Dollar" (1964) und als kompromissloser Cop in den "Dirty Harry"-Actionfilmen machte sich Clint Eastwood einen Namen als umsatzträchtiger Schauspieler. Später verlagerte der Allrounder seine Tätigkeiten immer weiter hinter die Kamera: Mit so unterschiedlichen Werken wie der tiefgründigen Jazz-Biographie "Bird" (1988) und der einfühlsamen Literatur-Verfilmung "Weißer Jäger, schwarzes Herz" (1990) erwarb er sich Anerkennung als Regisseur und Produzent. 1992 schließlich erschuf Eastwood mit dem ungewöhnlichen Western "Erbarmungslos" ein Epos, das als Abgesang auf die sonst so romantische Verklärtheit des Genres diente und mit vier Oscars (darunter für die beste Regie) belohnt wurde. Wer sich die ungefähre Zielrichtung von "Gun" veranschaulichen will, ist bei "Erbarmungslos" an der richtigen Adresse: Hier wird das Wild-West-Ambiente ebenfalls nicht geschönt, sondern das Leben so dargestellt, wie es tatsächlich ablief – hart, schmutzig und gar nicht glamourös.

Gun

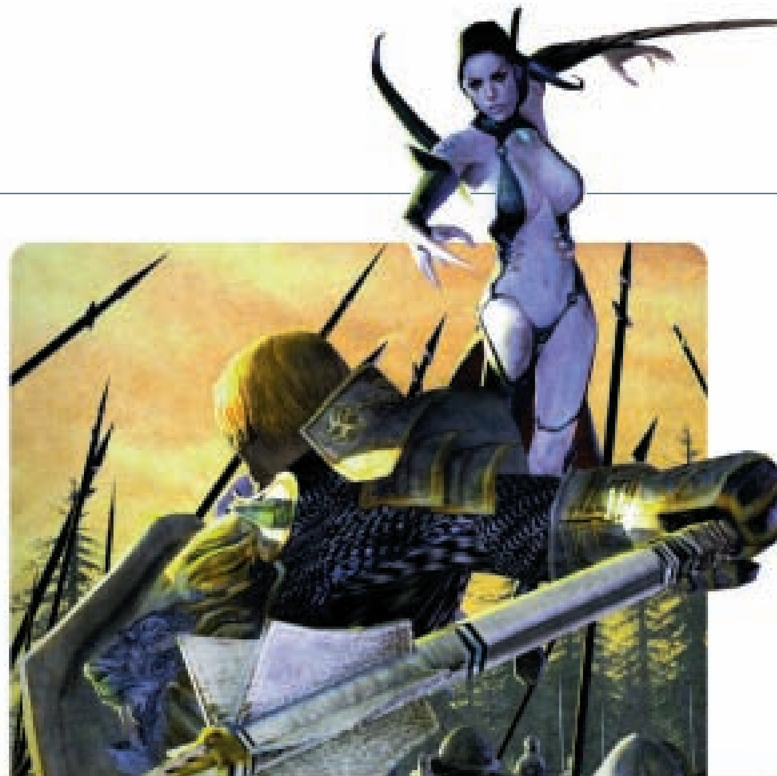
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

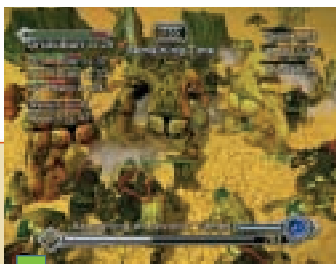
PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Neversoft, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November

Auf Realismus angelegtes, stimmig präsentiertes Western-Abenteuer mit viel Action, Abwechslung und spielerischer Freiheit.

Kingdom Under Fire: Heroes





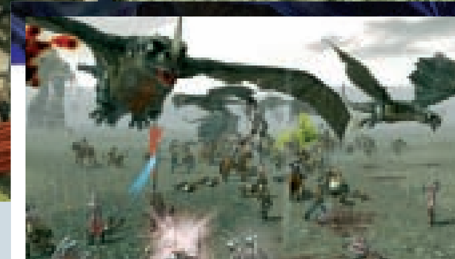
XB Dick und Dümmer: Die Ork-Horden werden von Ogern befehligt.

Fantasy-Königreich unter Katapultbeschuss: Einmal mehr präsentiert Euch Phantagram eine explosive Mixtur aus Echtzeit-Strategie und Action-Spektakel. Menschen, Orks, Dunkelelfen, Vampire und untote Horden laden zum monströsen Scharmützel!

Fantasy-Romane und Kinoerfolge wie "Der Herr der Ringe" haben's vorgemacht: Zwischen verzauberten Wäldern, sturmgepeitschten Berggipfeln und prächtigen Festungen prallen gewaltige Armeen aufeinander, winden sich endlose Heereswürmer durch die Highlands und fechten Mensch wie Monster den ewigen Kampf 'Gut gegen Böse' aus. Solche Szenen kennen außer Kinogängern und Freunde fantastischer Lektüre bisher nur PC-Spieler: Hier gehören wildes Truppen-Gewusel, Burg-Belagerungen und magisches Blitzgewitter inzwischen zum guten Ton – Titel wie "Kampf um Mittelerde" oder Blizzards "Warcraft"-Serie erwecken die sagenhaften Schlachten zu interaktivem Leben. Konsolen-Strategen dagegen stehen bisher nur am Rand des Fantasy-Schlachtfelds: "Final Fantasy Tactics" & Co. sind eher taktisch aufgepeppte Rollenspiele als echte Strategie – hier werden statt großen Schlachten kleine Scharmützel ausgefochten.





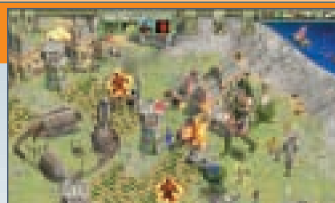


XB Oben: Holt Eure Widersacher mit flächendeckenden Angriffen von den Füßen. Rechts: Alles Gute kommt von oben – der Tod auch.

Der koreanische Entwickler Phantagram sagt der Taktik-Armut den Kampf an, schneidert Eurer Xbox ein spezielles Echtzeit-Strategie-System auf den Konsolenleib und veredelt das Ganze mit einer zünftigen Prise Action. Waren die Prügel-Einlagen im ersten Teil noch rar gesät, hat man sich für den Nachfolger um ein ausgewogenes Verhältnis bemüht. Euer Kampfgeschick ist ebenso wichtig wie Euer Talent als Stratege – schließlich ist Euer Alter Ego als Heerführer der mächtigste Kämpfer der gesamten Streitmacht. Generäle wie eine verführerische Vampir-Lady, ein riesiger Oger mit baumdicken Armen oder der mächtige Hammerschwinger wiegen locker 50 Soldaten auf und geben ihren Opfern auf Action-Kommando Saures.

Kampf-Kolosse

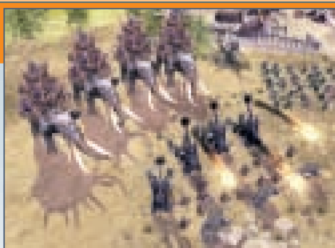
Jedem Strategie-Spiel seine Dickhäuter



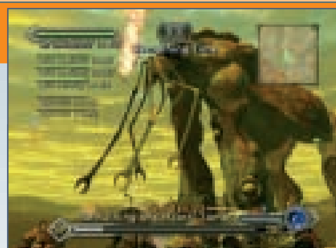
Viel Weib: Titanen und Feuerriesen vernichten eine "Age of Mythology"-Siedlung auf dem PC.

Sie sind riesig, nahezu unverwundbar und treten rücksichtslos auf alles, was kleiner ist als sie: Gemeint sind die Titanen des Schlachtfeldes – teuflische Kreaturen, die durch schwarze Magie herbeigerufen wurden oder ehemals sanfte Riesen, von ihrem Herrn für den Kampf abgerichtet. In "Der Herr der Ringe", sind es gigantische Rüsseltiere ('Olifanten'), die Saurons Feinde in den Boden stampfen. Im PC-Erfolg "Age of Mythology: The Titans" zertrümmern die Titanen der griechischen Sagenwelt höchstpersönlich Mauern, Türme und Knochen, aber auch andere mythische Bestien wie Manticore oder Frostriesen geben den Feinden Zunder.

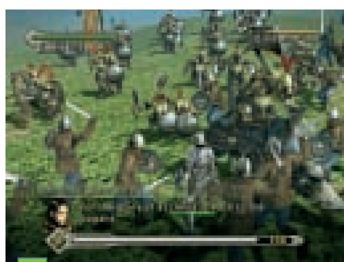
"Kingdom Under Fire" bleibt der titanischen Genre-Tradition treu: Haushohe Kaltblüter stampfen über das Schlachtfeld und verbrennen mit ihrem Magma-Odem ganze Angreifer-Horden in schwelende Schlacke. Am Himmel ziehen gewaltige Drachen ihre Kreise, um sich raubvogelgleich auf Eure Kontrahenten zu stürzen, mit einem Schlag ihrer mächtigen Schwingen wie ein Sturmwind durch ihre Reihen zu fegen und sie in die Luft zu schleudern.

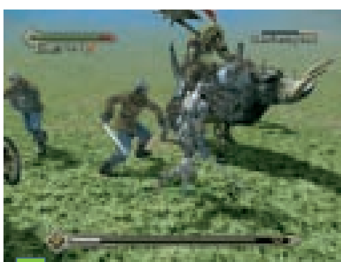


Wie im Kino: Olifanten, Katapulte und Trolle auf Seiten Saurons bei "Kampf um Mittelerde".



Auch "Kingdom Under Fire" hat seine Riesen: Dieser Koloss hier spuckt Lavabrocken auf die Feinde.


XB Hier kennt sich keiner mehr aus: Die Schlacht ist in vollem Gange.


XB Sauerei! Auf seiner wilden Wutz ist der Ork-General schwer zu treffen.


XB Chronik der Unsterblichen: Die Heerscharen der Dunkelheit werden von schlagkräftigen Halbvampiren befehligt.


XB Groß und gemein: Untote Schwarzmagier lichten die Reihen der gemeinen Landsknechte ganz gehörig. Aber Vorsicht: Wer wahllos drauflos zaubert, der erleichtert schnell auch die eigenen Streitkräfte um ein paar Dutzend Köpfe...

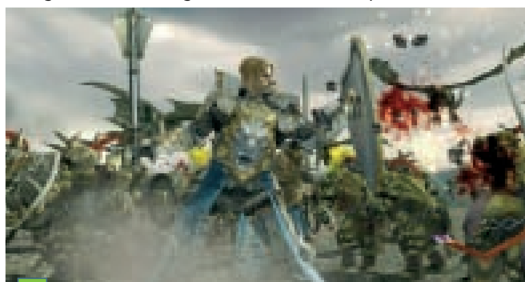

XB Hoppe, hoppe Reiter! Auf Dunkelelfenseite gibt's nur Lady-Soldaten.

Taktische Finessen

Was allerdings nicht heißen soll, dass Ihr Euren Job als Heerführer schleifen lassen könnt: Auch wenn der Held wie ein Derwisch durch den Gegnerpulk pflügt – ohne die Rückendeckung seiner Armee ist er aufgeschmissen. Selbst dem größten Meister-Metzler geht irgendwann die Puste aus: Wer von Pferdehufen in die Bodentextur getrampelt wird oder mit allzu vielen Dreschflegeln die Polygon-Glatze poliert bekommt, bei dem ist der Ausdauerbalken schnell leer. Die Folge: Der glorreiche Anführer geht besinnungslos zu Boden. Zwar muss er nicht ewig im Staub liegen (Ihr erteilt ihm durch eifriges Button-Gehämmere so lange Watschen, bis er benommen wieder auf die Füße kommt), aber für die Moral der Truppe ist ein Misserfolg des Generals Gift. Sobald Eure Leute sehen, wie ihr Vorbild klein beigibt, bricht in den demoralisierten Reihen heilloses Durcheinander aus und der ehemals schlagkräftige Truppenverband verwandelt sich in ein Häufchen Elend auf Rückzugskurs. Besser Ihr lasst es durch kluges Taktieren nicht so weit kommen! Zwar könnt Ihr Eure Armee nicht wie auf dem PC üblich in Gruppen aufteilen, um Euren Feind aus unterschiedlichen Richtungen in die Zange zu nehmen, dafür gibt's ein Menüfenster, in dem Ihr via Pfeildiagramm Marschrouten festlegt.

Massenvernichtung

Clevere Strategen berücksichtigen bei ihrer Planung das Terrain: Wer sich zwischen den Bäumen verbirgt, ist vor Feindblicken relativ sicher – aber wenn die gegnerischen Bogenschützen Brandpfeile ins Blätterdickicht schicken, verwandelt sich die Deckung schnell in eine Todesfalle. Am besten, Eure Magier kontern diese hinterhältige Attacke mit einem vernichtenden Blitzzauber: Der Himmel öffnet sich, schickt gleißenden Tod gen Boden und röstet die heimtückischen Brandstifter. Aber bevor Ihr Blitz und Donner herbeiruft, geht sicher, dass Ihr nicht Eure eigenen Leute abfackelt! Denn ob orkischer Wildsau-Reiter, knackige Elfenmaid oder Rittersmann in blank polierter Rüstung – die Massenvernichtungswaffen mähen Freund wie Feind gleichermaßen nieder und machen taktisch nur Sinn, wenn der Waffengang selber aussichtslos ist. Spielt Ihr einen Heerführer der dunklen Horde ("Warcraft" lässt grüßen), stehen Euch solche Mittel zwar besser zu Gesicht als in der Rolle eines Paladins – aber auch als vampirischer oder ghoulischer Befehlshaber eines Dunkelelfen-Heers solltet Ihr Eure Ressourcen mit Bedacht einsetzen. *rb*


XB Für den lieben Gott nur zermatschte Schädel: Der Glaube eines Paladins verbietet ihm den Einsatz von Klingenwaffen.


XB Jetzt nur nicht den Überblick verlieren: Inmitten des Lichterinfernos – das ist Euer Paladin.

Kingdom Under Fire Heroes

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

Entwickler:	Phantagram, Korea
Hersteller:	Koch Media
Genre:	Action/Strategie
D-Termin:	Oktober

Effektvoller Taktik/Action-Cocktail mit Konsolen-gerechtem Interface, Massenaufmärschen und vielseitigem Echtzeit-System.

VIDEO AUF DVD!

Total Overdose

XB Stadtbummel: Hier dürft Ihr Waffen besorgen und Euch gemütlich einspielen.

Schlachtfest auf Mexikanisch: Deadline Games präsentiert Euch einen herb-humorigen Action-Cocktail, in dem selbst die Pinjata zur tödlichen Waffe wird.


PS2 Auf das Timing kommt es an: Verpasst ihm einen sauberen Treffer!


PS2 Heiße Latinas und markige Sprüche sorgen für stilechte Stimmung.

Zeitlupen-Einstellungen, makabres Combo-Massaker, Drive-by-Shooting und Schießereien, bei denen die Patronenhülsen pfundweise auf den Boden prasseln: Der holländische Entwickler Deadline Games gibt Euch die totale Action-Überdosis. Pate standen die Filme von Tarantino ("From Dusk till Dawn", "Kill Bill") – und alle anderen Streifen, in denen sich ein bis an die Zähne bewaffneter Amokläufer durch das mexikanische Hinterland metzelt. Und wie in den cineastischen Vorbildern geht es weniger um Hintergrund, als um tödliche Ästhetik: Ihr ballert Eure Widersacher aus dem Stand, beim Gehen oder mitten aus dem Sprung über den Haufen – möglichst cool und in Bullet Time.

Einfach tödlich

Egal wie dämlich, souverän oder sinnlos: Hier findet Ihr so ziemlich alle Manöver, die Ihr je in Film und Fernsehen gesehen habt. Für stilechtes 'Vergnügen' sorgen nicht nur die aberwitzigen Verrenkungen, die Euer Alter Ego automatisch hinlegt – sondern vor allem ein ganzes Magazin von brutalen Spezialmanövern. Ihr lockt Eure Widersacher mit einer Explosiv-Pinjata an, ruft einen mexikanischen Wrestler zu Hilfe, nehmt Eure Opfer wie ein wilder Stier auf die Hörner, spuckt aus zwei Geigenkästen heißes Blei in den Feindpulk oder wirbelt mit überkreuzten MPs durch die Luft und nietet alles um, was nicht rechtzeitig in Deckung hechtet – unbescholtenes Federvieh inklusive. Dabei sind die tödlichen Special-Moves gar nicht kompliziert: Ballert einfach so viele Gegner wie möglich hintereinander um, und schon bekommt Ihr eins von den schicken Manövern gutgeschrieben. Clevere Pistoleros schießen allerdings nicht wild um sich, sondern heben die schicken Extras für schlechte Zeiten auf. Und habt Ihr erst ein ganzes Sammelsurium an solchen Killer-Manövern in petto, schaltet Ihr mit dem Steuerkreuz zwischen den Möglichkeiten hin und her, um den passenden Todbringer auszulösen.


PS2 Das muss doch weh tun! In der Bullet Time putzt Ihr ganze Gegnerhorden in einem Aufwasch vom Schirm – im Sprung macht sich das Massaker besonders gut.

Das Resultat ist in jedem Fall fatal, humorvoll und garantiert nicht jugendfrei. Tatsächlich entfaltet Euer Held seine brachiale Schießwut in jeder noch so unbequemen Lage, selbst beim Autofahren ist der Latino-Ballermann nicht zu halten: Dann wird kurzerhand die Fahrertür aufgeschwungen, mit der Rechten beiläufig gesteuert und mit der Linken tüchtig Projektile in die Pampa gepumpt. Oder Ihr visiert kurzerhand einen Tank an, hechtet im letzten Moment aus dem Führerhaus Eures Brummis und beobachtet genießerisch, wie das Gefährt ins Ziel donnert – bumm! Wer's noch zünftiger mag, der lässt gleich die Köpfe fliegen: Nehmt den virtuellen Bösewicht mit einem speziellen Fadenkreuz aufs Korn, und sobald der Marker seine Farbe wechselt, drückt Ihr ab. Mahlzeit. *rb*

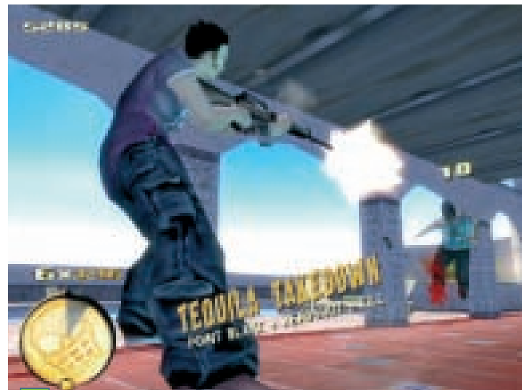
Total Overdose

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Deadline Games
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

Das wird Tarantinos Lieblingsspiel: super-cooles bis ultra-brutales Gemetzel, in dem Baller-Ästhetik und Kill-Count alles sind.



XB Nietet so viele Gegner nacheinander um wie möglich: Als Belohnung winken aberwitzige Spezialmanöver.



XB Luftige Zeitlupen-Action: Wie ihre Hollywood-Vorbilder sind die "Total Overdose"-Stars echte Akrobaten.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!



COME PLAY

MEHR SPIELEN, MEHR ERLEBEN, MEHR WISSEN



Der Countdown läuft für das Event des Jahres. Auf der GC 2005 bist du am Puls des interactive Entertainment. Erlebe die neuesten GAMES, die schnellste HARDWARE, das beste INFO- und EDUTAINMENT und spektakuläre EVENTS. Vier Tage lang pures Adrenalin.

18.-21.08.05

WWW.GC-GERMANY.COM

Offizielle Medienpartner:









Gamesmarkt



Rainbow Six Lockdown

Die Mutter aller Taktik-Shooter ist zurück: MAN!AC schließt sich Team Rainbow im Kampf gegen den Terror an.

Terrorismus ist eine Krankheit – und Tom Clancy hat das Heilmittel: Wann immer fundamentalistische Mächte die zivilisierte Welt bedrohen, kommt die geheime Eliteeinheit Rainbow Six zum Einsatz. Auf PC und Konsole sind die Abenteuer der multikulturellen Einsatztruppe längst kein Geheimtipp mehr, sondern zählen unter Taktik-Fans und Ego-Fanaten zur Crème de la Crème der Verbrechensbekämpfung.

Dreamteam

Bei so großem Erfolg verwundert es nicht, dass der digitale Kampfkader Zuwachs bekommt: Das eingeschworene Team um Latino-Söldner Ding Chaves erhält im dritten Konsolenzögling "Lockdown" personelle Unterstützung, auch von weiblicher Seite. Zu den bekannten Gesichtern Eddie Price und Louis Loiselle gesellen sich weitere Antiterror-Spezialisten aus allen Teilen der Welt, unter anderem Israel, Schweden und Südkorea. Verzichten müsst Ihr dafür auf Deutschland-Export Dieter Weber als aktiven Teamkollegen. Stattdessen besinnt sich der Scharfschütze auf seine eigentliche Aufgabe und hält Team Rainbow aus der Entfernung den Rücken frei. Bei knapp der Hälfte aller Missionen schlüpft Ihr in die Uniform des Deutschen und erspäht Gefahren von erhöhter Position.

An der internen Truppenstärke wird indes nicht gerüttelt. Wie schon im Vorgänger übernehmt Ihr die Leitung über eine vierköpfige Gruppe, variiert wird lediglich die Zusammensetzung des KI-Trios. Mit welchen Kameraden Ihr eine Mission bestreitet, gibt die CPU vor. Angehende Führungsoffiziere dürfen dafür die Ausrüstung der Digi-Waffenbrüder festlegen: Zur Disposition stehen Sprengladung, Türhammer, Sturmgewehr, Schrotflinte, diverse Handfeuerwaffen und Granatentypen. Nebst Defensiv- und Offensivtaktiken beeinflusst die Wahl der Ausrüstung auch bestimmte Kommandos. Stattet Ihr einen Soldaten mit einer Schrotflinte aus, kann dieser damit Türen aus den Angeln schießen.

Ballern mit Plan

Egal ob Sprengladung, Hammer oder Schrotgewehr – ein Knopfdruck genügt und Eure KI-Kameraden setzen das Kommando zielstrebig in die Tat um. Bequem für Euch: Situationsabhängig entscheidet das Spiel, welche Befehle angebracht sind. Zeigt Ihr mit dem Fadenkreuz auf eine Tür, steht Euch unter anderem eine Auswahl der oben erwähnten Order zur Verfügung. Im freien Gelände greift



XB **Chefsache: Via Kontext-sensitivem Befehlsmenü gebt Ihr Kommandos an Eure KI-Kameraden weiter, die sie prompt in die Tat umsetzen.**

PS2



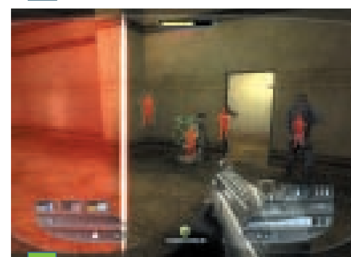


PS2 **Als Scharfschütze hängt das Leben Eurer Kameraden von Euch ab. Wer markierte Gegner (rechts) zu spät entdeckt, riskiert ein 'Game Over'.**



XB In puncto opulenter Optik steht die Xbox-Version von "Lockdown" dem Vorgänger in nichts nach.

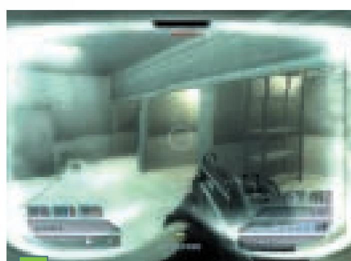




XB Vorsprung durch Technik: Auf der PS2 erspäht Ihr Terroristen via Motion-Sensor, auf der Xbox mit dem Heartbeat-Sensor.

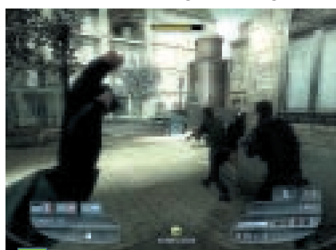


PS2 Blendende Effekte auf beiden Konsolen: Aufgewirbelter Staub,...



XB ...Einschusslöcher sowie Eiskristalle schränken Eure Sicht ein.

Ihr mit einem Tastendruck dagegen auf Taktiken wie 'Position halten', 'Granate' oder 'Vorrücken' zurück. Letzteres lässt sich auch ohne Befehlsmenü bewerkstelligen und garantiert somit einen unkomplizierten Vormarsch der Truppe. Auch ohne führende Hand reagiert das Team clever: Automatisch suchen die Kameraden Deckung, säubern ein Gebiet von Terroristen oder entschärfen eine Bombe. Ihr dürft sogar festlegen, ob



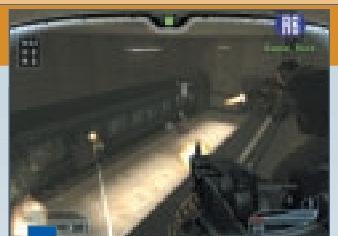
XB Mit erhobener Hand dirigiert Ihr das Team zur markierten Position.

sich das Söldner-Trio eher aggressiv oder vorsichtig seinen Weg durch das Level bahnt. Bei aller Eigenständigkeit vergessen die Digi-Kämpfer nie, bei wem die Befehlsgewalt liegt: So wartet das Team vor dem Stürmen eines Raumes auf den 'Go-Code', die Bestätigung, um loszuschlagen. Auf diese Weise könnt Ihr von zwei Seiten angreifen und die Gegner in die Zange nehmen.
Trotz taktischer Komponente verleugnet "Rainbow Six Lockdown" seine Ego-Wurzeln nicht. Ob Geiselbefreiung, Bombenentschärfung oder Terroristenjagd – die blauen Bohnen fliegen Euch in den 14 Missionen (16 Levels auf PS2) im Sekundentakt um die Ohren. Rambos haben dank des großzügigen Speichermanagements mehr Chancen als im gefürchteten Konsolenerstling, Taktiker sehen sich jedoch klar im Vorteil.

Mehr Multiplayer

Online-Terrorhatz und Charakterdesign

Seine große Beliebtheit verdankt der "Lockdown"-Vorgänger nicht zuletzt dem großartigen Online-Multiplayer-Angebot. Für den Nachfolger haben sich die Entwickler ebenfalls etwas Besonders einfallen lassen: Zum einen bekommen beide Konsolenversionen einen unterschiedlichen Mehrspieler-Part spendiert, zum anderen wird viel Wert auf Individualismus gelegt. PS2-Besitzer dürfen etwa aus zahlreichen Charakteristika einen Rainbow-Kämpfer oder Söldner basteln.
Auf der Xbox läuft der Mehrspieler-Modus der Story-Kampagne sogar den Rang ab: Bei 'Persistent Elite Creation' stehen die vier Charakterklassen Kommando, Spezialeinheit, Pionier und Sanitäter mit jeweils unterschiedlichen Ausrüstungsgegenständen und Fertigkeiten zur Auswahl. In Teams zusammengerottet, kämpfen die Spieler dann via Xbox Live um Geldeinheiten und Upgrade-Punkte. Im Laufe der Zeit entsteht somit ein unverkennbarer Online-Kämpfer mit individuellen Fähigkeiten und Stärken.



PS2 Räuber und Gendarm: Im 'Rivalry'-Modus treffen die zwei Parteien aufeinander.





XB Alles muss man selber machen! Im 'Persistent Elite Creation'-Modus wählt Ihr aus vier Kämpferklassen Eure Spielfigur und levelt das digitale Online-Pendant kontinuierlich zum Supersoldaten auf.

Im Vorteil liegt auch die Xbox-Version, und zwar in technischer Hinsicht. Grafisch will sich der Wow-Effekt wie beim Vorgänger nicht einstellen, ungeachtet dessen hinterließ die spielbare Vorabversion einen glänzenden Eindruck. Wenn bei Schusswechseln in einem Bankgebäude Nebelgranaten einen feinen Schleier über das Bild legen und sich Licht im blank polierten Fliesenboden spiegelt, verheißt das optisch nur Positives. Wie zu erwarten, fällt die PS2-Version deutlich hinter der Xbox-Fassung zurück. Matte Farben und fade Texturen beherrschen das Bild. *jw*

Rainbow Six Lockdown

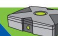
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Redstorm, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	September

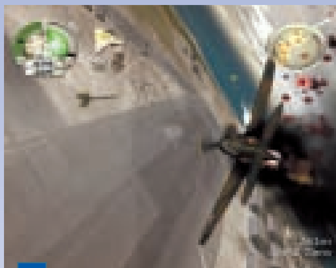
Griffige Teamkontrollen, spannende Schusswechsel und stimmige Online-Modi machen die Taktik-Ballerei zum Muss für Ego-Fans.





Heroes of the Pacific





PS2 Bei schweren Treffern wird auch der Pilot verletzt (Blutflecken rechts).



XB Die Cockpitansicht bietet weniger Übersicht, aber mehr Authentizität.



PS2 Detailreich: Auch in hektischen Luftkämpfen bleibt die Optik flüssig.

Codemasters setzt Euch ans Steuer einer wendigen Propellermaschine im Zweiten Weltkrieg. In "Heroes of the Pacific" absolviert Ihr knackige Missionen im Pazifik. Dem angehenden Piloten bleibt dabei die Wahl zwischen kurzen Einsätzen oder einer kompletten Kampagne von Pearl Harbor bis zum Kriegsende. Im Vordergrund steht natürlich der Luftkampf. Hier beweist Ihr Euch gegen eine Vielzahl japanischer Jäger, die den Luftraum bedrohen. Dabei sind ausgefeilte Flugmanöver bitter nötig, denn die Burschen setzen sich schnell hinter Euer Heck. Erst mit einiger Einarbeitung in die sensible wie empfindliche Steuerung kommt Ihr zu ersten Erfolgen, die von effektreichen Explosionen gekrönt werden. Ungewohnt, aber effektiv: Zusätzlich zur konventionellen Steuerung via linkem Analogstick fungiert der rechte Stick als Gashebel und Rudersteuerung. Einsteiger wählen die Arcade-Option, die den Flieger automatisch in die Horizontale bringt. Das Beherrschen der Maschine ist aber spätestens bei Bombardierungen von Schiffen oder Landzielen nötig. Auch technisch kann der Titel punkten: Trotz massiver Bodenbebauung und Bergen bleibt die Bildrate stabil. Und das, obwohl viele Gegner und sogar Wolken über den Schirm flimmern. Für Motivation sorgen allerlei Modi, verschiedene Schwierigkeitsgrade und viele freispielbare Flugzeuge.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	IR Studios, AUS
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Simulation
D-Termin:	September

Vielversprechende Flugsimulation mit Weltkriegsszenario, knackigen Missionen und vorbildlicher Optik.

OZ Over Zenith

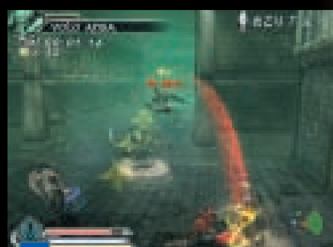


Nachdem uns Konami vor knapp sechs Monaten einen ersten Kurztrip in die Wunderwelt von "OZ" bescherte, liefert die japanische Kauffassung nun einen guten Eindruck vom finalen Produkt: Dämonenjäger Fiel tritt einer Armee bizarrer Fantasy-Kreaturen und Nippon-Monstern mit breiter Brust und noch breiterem Schwert entgegen. Unterstützung erhält er von den schlagkräftigen Almira und Leon, die jedoch zuallererst mit handfesten Argumenten zur Zusammenarbeit bewegt werden wollen.

Nachdem sich das ungleiche Team zusammengerauft hat, werden schnell die Vorteile des Dreiertrupps deutlich: Mit gekonnten Schlägen und Hieben prügelt Ihr Eure Widersacher durch die Luft, dass ihnen Hören und Sehen vergeht. Die nebenbei aufgefüllte Combo-Energie ermöglicht zudem farbenprächtige Spezialattacken, die auch den dickeren Gesellen im Nu das Lebenslicht auspusten. Leider sticht neben dem einfallsreichen Teamprügel-System vor allem das ernüchternde Leveldesign ins Auge. Öde texturierte Wüstenlandschaften sowie neblig-graue, quadratische 08/15-Dungeons verblüffen lediglich durch Tristesse: Betretet Ihr einen großen Saal, wird der Ausgang verschlossen, bis die Teufelsbrut ausradiert ist. Die künstliche Intelligenz der Feinde dümpelt stets nahe am Nullpunkt herum – immerhin erfordern Bossgegner taktisches Vorgehen.



PS2 Bevor sich Almira Eurer Truppe anschließt, fordert sie zum Duell.



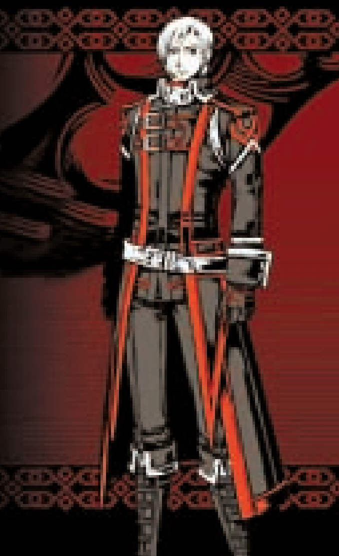
PS2 Hoher Pass: Prügelt die Schurken zwischen den Teammitgliedern umher.



PS2 Lass mal Druck ab: Bei gefüllter Combo-Leiste hagelt es Blitze.



PS2 Flinker Buttondruck lässt Euch nach einem K.o. neue Kräfte sammeln.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	4.Quartal

Trotz spaßigem Team-Feature überzeugt die Metzelei aufgrund technischer Mängel und Ideenamut nur bedingt.

MotoGP 3



XB In Malaysia saust Ihr durch ländliche Gegenden, für Sightseeing habt Ihr auf den engen Straßen aber keine Zeit.

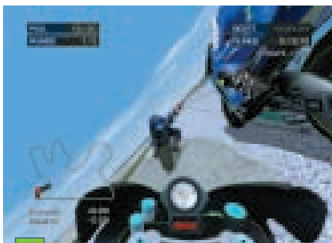


XB Personalisieren inklusive: Im Editor bastelt Ihr eigene Verkleidungen.

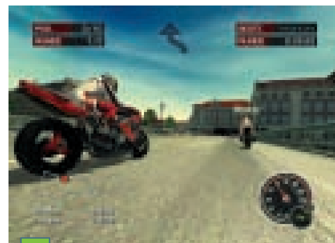
Die früheren "MotoGPs" erfreuten sich nicht zuletzt dank vorbildlicher Xbox-Live-Anbindung großer Beliebtheit. Daran hat sich nichts geändert, erneut könnt Ihr z.B. mit drei Kumpels über nur einen Zugang an Internetrennen mit maximal 16 Startern teilnehmen. "MotoGP 3" erfüllt die Standards eines guten Nachfolgers: Das Fahrerfeld ist dank offizieller Lizenz mit den echten Stars der Weltmeisterschaft 2004 besetzt, deren 16 Kurse sind ebenfalls den realen Vorbildern nachempfunden – als Neuzugang feiert Losail in Katar Premiere.

Soweit, so gewohnt. Doch neben den offiziellen Wettbewerben mit der simulationslastigen, aber gut in den Griff zu kriegenden Fahrphysik gönnt Euch THQ eine komplette Alternativ-Meisterschaft im 'Extreme Mode': Hier saust Ihr mit etwas weniger heikel zu kontrollierenden Zweirädern in jedem Land über einen Fantasie-Kurs, der sich nach dem nationalen Image richtet. In Deutschland geht's auf der heimischen Autobahn zur Sache, in Tschechien duelliert Ihr Euch in der Innenstadt von Prag, aber auch ausgefallene Landschaften wie das australische Outback oder das tropische Hinterland von Malaysien fehlen ebenso wenig wie eine nächtliche Tour durch das neonbeleuchtete Tokio. Wen die gewöhnlichen Rennkurse allmählich langweilen, der wird tadellos mit abwechslungsreichen Umgebungen und auch mal ungewöhnlicher Streckenführung bedient. Außerdem vereinfachten die Entwickler das Karrieresystem etwas und erlauben auch Nicht-Profis, sich durch steten Einsatz zu verbessern. Tüftler haben aber weiterhin genug Möglichkeiten, ihre Leistung zu optimieren und das Bike-Setup zu verändern. In unserer fast fertigen Preview-Fassung überzeugte wie gewohnt das Handling. Die Grafik bricht zwar keine Detailrekorde, hat aber die Ruckler des Vorgängers ausgemerzt und läuft nun butterweich.

Da der 'Extreme Mode' quasi als Bonus mit dabei ist, dürfen sich Simulationsfans als auch arcadelastigere Zweirad-Anhänger ab September auf einen erstklassigen Genrevertreter freuen.



XB Mittendrin statt nur dabei: Die Cockpit-Sicht ist eher was für Profis.



XB Diese Perspektive fällt unter 'Hübsch anzusehen, aber unpraktisch'.



XB In der italienischen Toskana geht es über hügelige Pisten: Wer zu unachtsam einen Aufstieg hochrast, übersieht schon mal eine folgende Biegung.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | **Xbox** | 360 | NGC | Rev

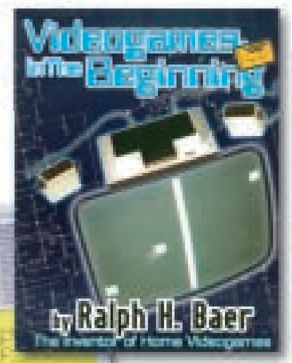
Entwickler:	Climax, England
Hersteller:	THQ
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September

Gewohnt hochkarätige Zweirad-Simulation, die durch die neuen 'Extreme'-Kurse nochmals kräftig zulegt.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Ralph Baer bei Rolenta Press: Der Vater der Spielekonsole erinnert sich



Wer konstruierte die erste Spielkonsole? Neben einem Atomforscher, einem US-Studenten und Atari-Gründer Nolan Bushnell ist Ralph Baer ein heißer Kandidat. Der deutschstämmige US-Ingenieur konzipierte 1972 die Odyssey-Konsole und hält grundlegende Videospiel-Patente (siehe MAN!AC 11/04).
Die Erinnerung an Erfindung und Markteinführung der ersten Spielkonsolen veröffentlicht Baer in seinem Buch "Videogame: In the Beginning". Er gräbt in seinen Unterlagen und zeichnet ein Bild der Pionierzeit. Erzählt wird die Geschichte vom Aufstieg der Videospiele bis zum Crash 1984. Baer breitet Schriftwechsel, Patentanmeldungen und Schaltpläne aus. Daneben werden seine Erfindungen wie das Musikspiel "Senso" und Forschungen zu 3D-Grafik sowie Digitalisierung skizziert. Teils fahrlässig schlecht ist die Qualität der Farb- und Schwarzweißfotos: Das Rolenta-Press-Buch ist keine Kunstschwarte, sondern eher eine Materialsammlung. Zu Ursprung und den frühen Jahren lässt das 260-seitige Buch keine Frage offen und ist deshalb die beste Chronik und Aufarbeitung der ersten Videospiel-Epoche.
30 Dollar, www.rolentapress.com



NACHSPIEL

SCHUFTEN FÜR SONY



Ken Kutaragi ist ein kluger Mann. Schließlich zeichnet er für die Playstation-Reihe verantwortlich und ist einer der führenden Köpfe bei Sony Computer Entertainment. Reden schwingen kann er auch. So verkündete er kürzlich: Kunden sollen sagen, "Ich arbeite etwas länger, um mir eine PS3 kaufen zu können." Der Preis des wertvollen Stücks wird inoffiziell auf 400 US-Dollar geschätzt. Und damit läge sie immer noch unter den geschätzten Produktionskosten von 494 Dollar. Na hoffentlich will uns Kutaragi da nicht mit gigantischen 500 Dollar drohen! So mancher Hersteller büßte in der Vergangenheit teuer für überzogene Startpreise, wie unter anderem die anfänglich schleppenden Xbox-Verkäufe bewiesen haben. Der Playstation-Papa erhebt sein liebstes Stück zum Statussymbol: Wer sich eine PS3 leisten kann, ist 'in'. Konkurrenz scheint es in Kutaragis Welt nicht zu geben. Hoffentlich geht die Rechnung auf, denn: Der damalige Marktführer Nintendo wollte dem Newcomer Playstation mit großen Versprechungen in puncto Nintendo 64 Paroli bieten – und kam zu spät. Der Konsolen-Neuling Sony mauserte sich zum Platzhirsch.
Heute lauern ebenso emsige Nebenbuhler auf ihre Chance. Und zumindest Softwareriese Microsoft hat finanziell alle Reserven, um den selbstverliebten Playstation-Goliath zu verjagen.

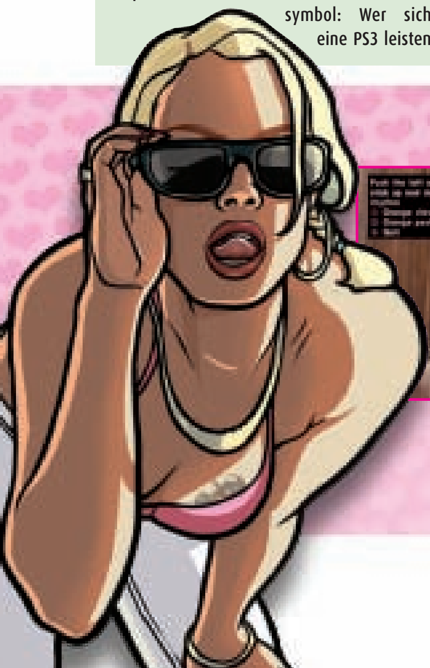
In den Bau für Xbox-Umbau?

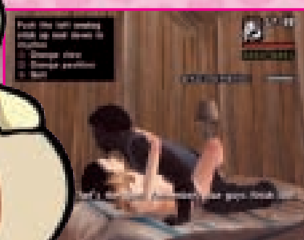




Präzedenzfall: Erstmals wurde ein Zocker für den Verkauf von 'getunten' Xboxen verurteilt. Der 22-jährige Student verbaute eine 200GB-Harddisk sowie einen entsprechenden Chip in Microsofts Konsolen und spielte 80 Raubkopien auf die Geräte, um sie via Internet für umgerechnet 560 Euro zu verhökern. Nun wurde er zu 140 Stunden gemeinnütziger Arbeit und einer Strafe von 750 Pfund verurteilt. Das Modifizieren von Konsolen ist in Großbritannien seit Oktober 2003 illegal. "Das Urteil schafft einen Präzedenzfall im Kampf gegen Raubkopierer", so ein ELSPA-Sprecher. Jedoch wurde der Mann nicht für das Aufspielen von Raubkopien, sondern für den Chip-Einbau verurteilt. Schon seit mehreren Jahren kämpfen Microsoft und Sony gegen Konsolen-Umbauten, da diese allen voran das Abspielen von Raubkopien ermöglichen.

Wirbel um Sexszenen in GTA





▲ CJ kommt zur Sache: Diese versteckte Belohnung erwartet Euch in der PC- und PS2-Fassung von "San Andreas".

Erneut gerät "GTA: San Andreas" ins Kreuzfeuer der Kritik. Doch diesmal nicht wegen Gewaltdarstellung, sondern wegen versteckter Sexszenen: Normalerweise wird der Spieler für erfolgreiche Rendezvous' mit Freundinnen nur mit einer jugendfreien Außenaufnahme der sexuellen Aktivitäten abgespeist. Nun brachte ein Fan den PC-Mod "Hot Coffee" ins Internet, mit dem es möglich ist, die Bettszenen zu aktivieren. Bei der einminütigen Sequenz kann der Spieler mit Kameraschwenk und Stellungswechsel selbst mitwirken. Rockstar Games beharrt darauf, dass diese Modifikation ausschließlich das Werk von Fans sei. Letztere dagegen hätten nur versteckten Programmcode reaktiviert. Für die Fan-These spricht, dass sich dieselben anzüglichen Liebeleien in der PS2-Version per Action-Replay-Codes freischalten lassen, wie ein Test mit der US-Version bestätigt (links, siehe auch Tipps ab Seite 110). Fast schon vorhersehbar: US-Sittenwächter, allen voran Senatorin Hillary Clinton, wollen die Handelsbehörde einschalten. Fortsetzung folgt...

John Romero verlässt Midway

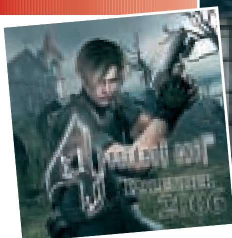
Ego-Shooter-Pionier John Romero hat seinen bisherigen Arbeitgeber Midway verlassen. Der Designer von Kult-Titeln wie "Doom" und "Quake" arbeitete zuletzt an "Gauntlet: Seven Sorrows". Der Titel wird wie geplant fertiggestellt. Erst in den nächsten Monaten will Romero seine künftigen Pläne bekanntgeben.





Die neueste "Gauntlet"-Episode kommt nun ohne Romeros Mithilfe auf den Markt.

HORROR AN DER WAND



Nachdem Capcom bereits Merchandise rund um "Resident Evil 4" in Japan vermarktete, werden auch heimische Zocker beglückt. Der "Resident Evil 4"-Wandkalender 2006 enthält zwölf schicke Artworks aus dem gleichnamigen Horror-Spiel. Die Bilder wurden neu zusammengestellt und zeigen Orte und Protagonisten aus dem jüngsten Serien-Teil. Witzig: Der großformatige Aufklapp-Kalender enthält in der Monatsübersicht Tipps und Hinweise für das Spiel. Das gute Stück ist von Panini und überall im Handel für schlappe 13 Euro erhältlich.

AM RANDE

+++ Videospiele überholen Musik: Laut einer Nielsen-Studie geben Männer mehr Geld für Videospiele als für Musik aus. Nur für DVDs wird mehr Kohle verprasst. **+++ Codemasters geht massiv online:** Der englische Publisher hat die Codemasters Online Group aus dem Boden gestampft, die Aufbauarbeit bei Massive-Multiplayer-Titeln leisten soll. **+++ EA publisht Valve:** Der "Half Life"-Entwickler trennte sich kürzlich von Vivendi und hat mit Electronic Arts einen neuen Publisher gefunden. **+++ Rare auf DS?** Via Stellenanzeige suchten die britischen Entwickler kürzlich Leute für Nintendo-DS-Projekte. Pikant: Die Softwareschmiede gehört zu Microsoft. **+++ Xbox überall:** Microsoft will das Xbox-Betriebssystem als Lizenz verkaufen. Damit könnte die Xbox in allerlei elektronischen Geräten Einzug halten. **+++ Sony wehrt PSP-Importe ab:** Per Gerichtsbeschluss stoppte Sony den Verkauf importierter PSP-Geräte in einem britischen Online-Shop. Der Grund: Verletzung der Markenrechte. Weitere Läden in Großbritannien wurden bereits aufgefordert, ihren PSP-Verkauf einzustellen. **+++ Hip Interactive am Ende:** Der kanadische Spielehersteller ("Pariah") ist pleite und konnte keinen neuen Investor finden. Die europäische Tochter operiert dagegen normal weiter und bringt planmäßig ihre Spiele auf den Markt. Die Lizenz von John Romeros "City of the Dead" harrt derweil ihrer Versoftung. **+++ Max Payne auf der Leinwand:** Noch ein Videospiel-Streifen: 20th Century Fox verfilmt die Action-Serie von Take 2.



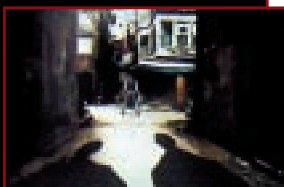
MTV gründet Spielesparte

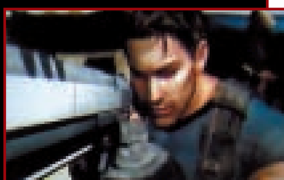


Der Musiksender MTV initiierte sein eigenes Spielelabel unter dem Namen 'MTV Games'. Die Sparte soll insbesondere die Zielgruppe des Senders ansprechen. Dasselbe gilt für die Vermarktung und Spielthematik. Die Leitung übernimmt MTV-Interactive-Chef Tony Calandra. Bereits früher wurden Spiele, wie "Music Generator" oder "Pure Ride" unter dem MTV-Logo veröffentlicht.

Resident Evil 5

Brandheiße Neuigkeiten zu "Resident Evil": Der fünfte Teil der Horror-Saga erscheint auf Xbox 360 und Playstation 3. Capcom will damit eine neue Stufe des Realismus erreichen. Erste Screenshots enthüllte die japanische Spielezeitschrift Famitsu (rechts). Diese zeigen den neuen Hauptdarsteller und ein südländisches Setting.





Extended Play

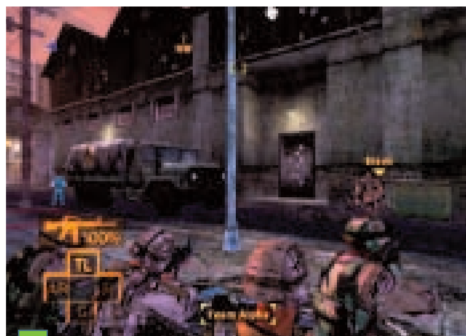
Herunterladbare Inhalte gehören inzwischen zum Xbox-Alltag: MAN!AC beleuchtet alle Aspekte rund um die Online-Angebote.

Zusätzliche Levels oder Missionen für erfolgreiche Spiele sind keine neue Erfindung: Bereits zu frühen Heimcomputer-Zeiten konnten sich etwa Rollenspiel-Anhänger an Erweiterungen mit neuen Dungeons für ihre Lieblingshelden erfreuen. Auch andere Genres nutzten die Möglichkeiten, indem z.B. für die langlebige "Test Drive"-Rennspielserie zusätzliche Routen und Fahrzeuge in die Läden kamen oder das berüchtigte "Strip Poker" regelmäßig entblätterbares Frischfleisch nachlegte. Heutzutage sind derlei Ergänzungen gerade im PC-Sektor üblich und steigern sogar die Popularität eines Produkts, wie die zahlreichen Add-Ons von "Die Sims" zeigen.

In der Videospielwelt blieb dieses Phänomen lange außen vor, lediglich einzelne Versuche wie das Mega-Drive-Modul "Sonic & Knuckles" oder die stetigen "Dynasty Warriors"-Ableger bestimmten das Bild. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Da Konsolen keine Massenspeicher an Bord hatten, konnten Extras nur funktionieren, wenn sie bei jedem Spielbeginn mühsam ins System-RAM geschaufelt wurden oder die Zusatz-CD das ganze Spiel nochmal enthielt.

Xbox macht's möglich

Bei der Xbox gehören diese Probleme der Vergangenheit an, denn Microsofts Debütkonsole hat bekanntlich eine Festplatte mit 8 GB Speicherplatz fest an Bord – entsprechend können dort nicht nur Spielstände und Musikstücke, sondern auch zusätzliche Inhalte abgelegt werden. Durch die Kombination mit dem hauseigenen Online-Dienst 'Xbox Live' wird das Transport-Problem gelöst: Statt neue Levels oder Inhalte kostspielig auf DVD zu pressen und über Handel und Versand an die Spieler zu bringen, kann man einfach ins Internet gehen und in ein paar Minuten die benötigten Daten auf die Festplatte packen. Diese Möglichkeit nutzen inzwischen zahlreiche Hersteller, so dass es ein reichhaltiges Angebot an mal mehr und mal weniger spannenden Extras gibt – in unserer Tabelle auf der übernächsten Seite findet Ihr eine Komplettübersicht. Die meisten Angebote sind kostenfrei zu erhalten, die so genannten 'Premium'-Inhalte fallen vom Preis-Leistungs-Verhältnis fast immer akzeptabel aus. Einige Hersteller geben sie nach einigen Monaten sogar umsonst ab: So erhaltet Ihr z.B. die Add-Ons



XB Die "Full Spectrum Warrior"-Epilog-Aufträge gibt's kostenlos zum Download.



XB Auch Sam Fisher spart Euch Geld: Die beiden "Pandora Tomorrow"-Maps sind jetzt gratis erhältlich.



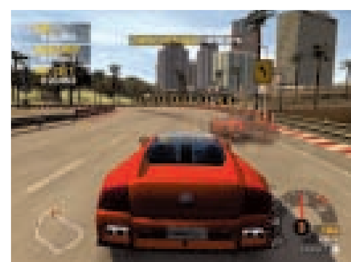
XB Der große "Republic Commando"-Hangar ist bereits auf der DVD, braucht aber die Live-Freischaltung.







XB 'Offline'-Käufer des "Halo 2"-Kartensets erhalten als zusätzliche Boni ein paar Kurzfilme sowie eine ansehnliche Dokumentation.





XB Long Beach (oben) und Paris erweitern das Stadtsortiment von "Gotham 2".

für THQs "Full Spectrum Warrior" oder Ubisofts "Splinter Cell Pandora Tomorrow" inzwischen gratis.

Allerdings hat die Geschichte einen nicht unerheblichen Haken: Um in den Genuss dieser Boni zu kommen, ist zwingend ein Xbox-Live-Abonnement notwendig. Das ist zum einen nicht kostenlos und zum anderen für Spieler ohne DSL-Anschluss oder Kreditkarte ein nahezu unüberwindbares Hindernis.

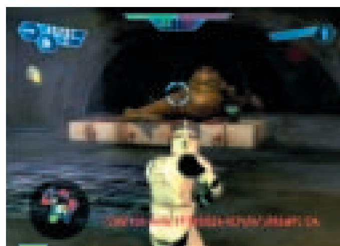
"Halo 2" für alle

Für den wichtigsten Xbox-Titel hat sich Microsoft deshalb mehrere Lösungsvarianten einfallen lassen: Wer "Halo 2" online spielt, hat wie gewohnt über das 'Live'-Portal Zugriff auf die insgesamt neun neuen Karten (mehr Infos zu den Arealen findet Ihr im Kasten unten). Die ersten vier davon waren anfangs kostenpflichtig, sind inzwischen aber umsonst zu haben. Für den restlichen Fünferpack werden zehn Euro fällig – angesichts der durchgehend guten bis hervorragenden Qualität der Szenarien ein ordentlicher Preis. Habt Ihr kein Problem damit, die nächste Zeit noch keine Matches darauf absolvieren zu können, wird Eure Geduld belohnt: Ab September gibt's dann nämlich auch dieses Set ohne Aufpreis.

Wer in den Genuss der Ergänzungen für z.B. Netzwerk-Sessions kommen will, aber keine Lust bzw. Möglichkeit auf ein 'Live'-Abo hat, für den hat Microsoft unlängst das "Multiplayer-Karten-Paket" veröffentlicht. Dieses, mit USK-16-Freigabe versehene Set, könnt Ihr ganz normal im Spielehandel für ca. 20 Euro kaufen. Das kostet zwar ein paar Groschen mehr, aber dafür habt Ihr die Sicherheit, dass bei einem Festplattencrash die gekaufte Ware nicht einfach ins Daten-Nirvana eingeht. Außerdem lassen sich die Karten damit auf mehreren Xboxen installieren – mit den Downloads geht das nicht. Neben den neun Karten erhaltet Ihr zudem alle bisher durchgeführten Patches, die Macken und Schlupflöcher beheben, sowie ein paar weitere Boni wie Trailer: einen mäßig spannenden Kurzfilm, welcher mit der "Halo 2"-Technik animiert wurde, einen 5.1-Surround-sound-Test sowie die interessante Dokumentation 'Killtakulär', die die Entstehung der neuen Karten beleuchtet.



XB Bei den "Unglaublichen" bekommt Ihr online den Survival-Modus.



XB Jabba the Hutt findet Ihr in der herunterladbaren "Battlefront"-Map.

Neun Mal Baller-Spaß

Die neuen "Halo 2"-Maps kurz vorgestellt

1. Relikt
Schauplatz der Scharmützel ist eine Insel mit viel offenem Gelände. Steinformationen bieten Deckung, Teleporter einen schnellen Transport von A nach B und eine Sniper-Plattform Gelegenheit für hinterhältige Attacken.
Gefährte: Warthog, Ghost

2. Feld
Angesiedelt im Zentrum von Alt-Mombasa geht es in den verwinkelten Häuserschluchten heiß her. Dunkle Ecken sowie eine weitere Ebene oberhalb der Straßen lassen vielfältige Taktiken zu.
Gefährte: Warthog

3. Zauberer
Diese Map ist nahezu identisch zu einer "Halo"-Arena: In einem überschaubaren, punktsymmetrischen Tempel-Innenhof bringen Euch Dampflifte auf eine weitere Ebene. Wenig Versteckmöglichkeiten führen zu pausenlosen Gefechten.
Gefährte: keine

4. Verlängerung
Eine weitere Neuauflage einer "Halo"-Karte: Zwei entgegengesetzt laufende Container-Frachtbänder kennzeichnen das langgestreckte, zweistöckige Innen-Areal auf einem Raumer im Erd-Orbit.
Gefährte: keine

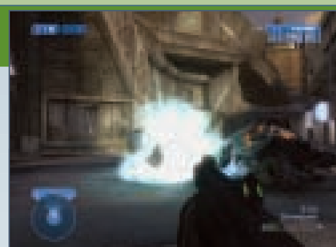
5. Eingrenzung
Die Ausmaße dieser Map lassen sich nur als 'gigantisch' bezeichnen. In dem unüberschaubaren Gebiet stehen zwölf Fahrzeuge für spannende Gefechte bereit, Teleporter helfen beim Überwinden von größeren Distanzen.
Gefährte: Warthog, Banshee, Scorpion

6. Terminal
Das riesige Außenareal bietet mehrere Ebenen und verwinkelte Strukturen, was die Übersichtlichkeit einschränkt – ein Fest für Sniper. Der rasend schnell durchs Gelände rauschende Mag-Lev-Zug tötet Unvorsichtige auf der Stelle.
Gefährte: Warthog, Ghost, Wraith

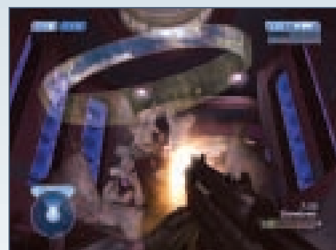
7. Sumpf
Die nicht allzu große Map in einem nebligen Sumpfgebiet wartet mit unebenem Gelände und vielen, als Deckung gut zu gebrauchenden, Baumriesen auf. Ein klarer Fall für das Partikelschwert.
Gefährte: keine

8. Heiligtum
Diese mittelgroße Karte orientiert sich am Delta-Tempel, bekannt aus der Singleplayer-Kampagne. Reizvoll: der Wechsel zwischen verwinkelten Ruinen und offenem Gelände.
Fahrzeuge: keine

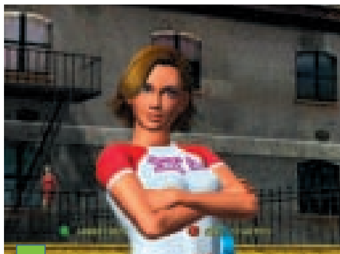
9. Zwillinge
Der grafisch imposante Innenlevel mit Gangsystemen, opulentem Zentralbereich und ausladendem Throsaal bietet verwinkelte Bereiche ebenso wie offene Räume. Definitiv ein Highlight des neuen Karten-Pakets.
Fahrzeuge: keine

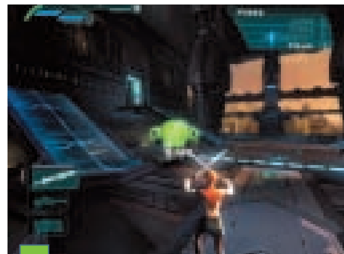


Auf der Karte 'Feld' geht's in engen Häusergängen richtig zur Sache.



Eindrucksvoll: Die 'Zwillinge'-Map bietet was fürs Auge.


XB Die kesse Trixie steht als Download bei "Outlaw Volleyball" parat.


XB Auch "Unreal Championship 2" bietet neue Kampfarenen.

Alle derzeit erhältlichen Downloads im Überblick

Name	Inhalt	Kosten
Amped 2	1 Piste	kostenlos
Armed and Dangerous	1 Mission, 2 Karten	kostenlos
Brute Force	1 Mission, 2 Karten	kostenlos
Conflict: Desert Storm 2	neue Charaktertexturen	kostenlos
Counter-Strike	2 Karten	kostenlos
Crimson Skies: High Road to Revenge	5 Flugzeuge, 2 Karten, 2 Spielmodi	kostenlos
Dancing Stage Unleashed	6 Packs mit je 5 Songs	je 6,99 Euro
Dancing Stage Unleashed 2	2 Tänzer 3 Packs mit je 5 Songs	kostenlos je 6,99 Euro
Full Spectrum Warrior	2 Missionen	kostenlos
Ghost Recon 2	10 Karten, 5 Spielmodi, 8 Waffen, neue Charakter-Texturen	kostenlos
Ghost Recon Island Thunder	12 Karten, mehrere neue Missionen	kostenlos
Halo 2	4 Karten 5 Karten (ab 30.8. gratis)	kostenlos 9,99 Euro
Knights of the Temple	1 Level, 1 Spielmodus (Survival)	kostenlos
Links 2004	The Gallery / Kapalua Plantation Ocean Mills Director's Cut	je 4,99 Euro kostenlos
Mech Assault	7 Karten, 4 Mechs, 1 Spielmodus 3 Karten, 2 Spielmodi	kostenlos 5,20 Euro
Mech Assault 2: Lone Wolf	2 Karten 6 Karten, 1 Fahrzeug	kostenlos 4,99 Euro
Midtown Madness 3	14 Autos, 40 Rennrouten	kostenlos
MX Superfly	9 Fahrer, 2 Strecken	kostenlos
NBA Inside Drive 2004	Kader-Update	kostenlos
NHL Rivals 2004	Kader-Update	kostenlos
Ninja Gaiden	2 Hurrican-Packs mit neuen Gegnern, Outfits, Arenen	kostenlos
Outlaw Volleyball	1 neuer Spieler-Charakter	kostenlos
Project Gotham Racing 2	Paris (8 Autos, 7 Strecken) Long Beach (8 Autos, 8 Strecken)	je 4,99 Euro
Project: Snowblind	1 Karte	kostenlos
Rainbow Six 3	7 Karten	kostenlos
Rainbow Six 3: Black Arrow	2 Karten 2 Karten-Vierersets	kostenlos je 4,99 Euro
RalliSport Challenge 2	4 Autos, neue Lackierungen, 2 Karriere-Laufbahnen	kostenlos
Secret Weapons Over Normandy	4 Flugzeuge, 3 Missionen	kostenlos
Soldier of Fortune 2: Double Helix	5 Karten	kostenlos
Splinter Cell	3 Missionen	kostenlos
Splinter Cell Pandora Tomorrow	2 Karten	kostenlos
Star Wars Battlefront	1 Karte	kostenlos
Star Wars Knights of the Old Republic	neuer Planet (nur mit UK-Account)	kostenlos
Star Wars Republic Commando	1 Karte	kostenlos
Star Wars: The Clone Wars	2 Karten	kostenlos
SWAT Global Strike Team	2 Karte	kostenlos
ToeJam & Earl 3: Mission to Earth	3 Charaktere, 2 Levels	kostenlos
Unglaublichen, Die	Kampfarena-Modus	kostenlos
Unreal Championship	4 Karten	kostenlos
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	4 Karten, 10 Charaktere	kostenlos
Vietcong: Purple Haze	2 Karten	kostenlos



XB "Links"-Golfprofis erweitern das Kursangebot um zwei anspruchsvolle 18-Loch-Plätze sowie eine (kostenfreie) 'Director's Cut'-Variante.

Live-Support

Für Spieler, bei denen zwar die technischen Voraussetzungen für eine 'Xbox Live'-Nutzung erfüllt sind (ohne DSL kommt Ihr auch weiterhin nicht online), es aber bislang an der Verfügbarkeit einer Kreditkarte scheiterte, sieht die Zukunft ab 1. August rosiger aus: In Zusammenarbeit mit Visa und der Landesbank Berlin hat Microsoft ein neues Angebot geschaffen, das es deutlich mehr Zockern ermöglicht, ins Netz zu gehen.
Insgesamt drei Varianten einer Kreditkarte im Xbox-Design sind erhältlich: Neben dem 'Premium'-Modell, das weitgehend die Leistungen eines üblichen Angebots bietet sowie der mit strengeren Limits versehenen 'Young'-Option, dürfte vor allem das 'Prepaid'-System interessant sein: Dahinter verbirgt sich eine Guthabenkarte, die weltweit und im Internet als Kreditkarte akzeptiert wird. Das heißt, dass Ihr vor der Benutzung eine Geldsumme auf das zugehörige Konto überweisen müsst und dieses auch nicht überziehen könnt, aber das vorhandene Kapital wie bei einer normalen Visa-Karte verwendbar ist. Der Clou an der Sache: Dieses Angebot gibt es bereits für Jugendliche ab 14 Jahren, denen damit der Zugang zu 'Xbox Live' und den downloadbaren Inhalten eröffnet wird – die Bestellinformationen und Zugangsbedingungen findet Ihr ab August auf der offiziellen Xbox-Webseite.

Vorteil 360

Wem es vor allem um die Add-Ons statt um globale Duelle mit menschlichen Gegnern geht, für den wird das Leben auf Xbox 360 leichter: Microsoft hat die Problematik des Xbox-Live-Zwangs erkannt und beseitigt diesen durch die Einführung zweier Stufen. Hinter dem 'Gold'-Zugang wird sich genau das gleiche System wie bei der aktuellen Nutzung verbergen, 'Silber' ist für eine Netzverbindung mit allen Optionen abgesehen von Online-Matches gedacht – und für diese wird voraussichtlich keine komplizierte Anmeldung nötig sein. Um Angebote vom Xbox-360-Marktplatz oder z.B. Arcade-Spiele zu erwerben, füllt Ihr ein virtuelles Guthaben-Konto, indem Ihr etwa im Handel Gutscheincodes kauft und diese durch Eingabe aktiviert. Weiterer Vorteil dieses Verfahrens: Damit sind auch Minibeträge bequem abbuchbar, was wiederum die Möglichkeit eröffnet, Handel mit kleinen Objekten zu betreiben. So wäre es z.B. vorstellbar, dass bei einem Autorennen Zubehörteile oder besonders coole Lackierungen für geringes Geld den Besitzer wechseln – das Potenzial für viele Erweiterungen ist mit der Xbox 360 auf jeden Fall gegeben. *us*

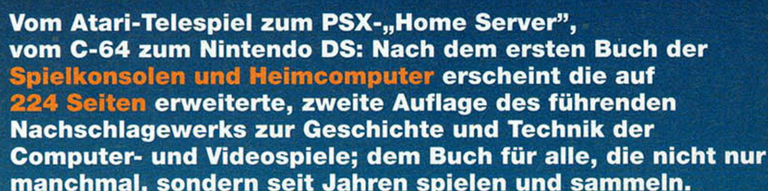


Die speziell für 'Xbox Live'-Spieler gestalteten Visa-Karten kommen in stilvollem schwarzen Gewand daher.

Online-Bestellungen unter
www.maniac.de/gameplan

trocade • Apple II • Atari VCS 2600 • Commodore Pet • Interton VC 4000 • Philips G7000 • Atari 800 • Mattel Intellivision • MB Microvision • Commodore VC 20
evision • IBM PC • NEC PC-88/98-Serie • Sinclair ZX-81 • Texas Instruments TI99/4a • Acorn BBC B • Atari 5200 • Colecovision • Commodore C 64 • Crea
n Arcadia 2001 • G 2650 • Sinclair Spectrum • Nintendo Famicom • Sega SG-1000 • Sony Hitbit • Amstr
acintosh • Atari 7800 • Commodore C 64SX • Philips G7400 • Atari ST • Atari XE • Commodore 128 • Commodore Amiga • Nintendo Entertainment System • S
n • NEC PC-Engine • Sega Master System • Sharp X68000 • Sega Mega Drive • Atari Lynx • NEC SuperGrafx • Nintendo Game Boy • 000 • Co
Fujitsu FM-Towns • NEC PC-Engine GT • Nintendo Super NES • Sega Game Gear • SNK Neo Geo • NEC PC-Engine Duo • a Mega C
ve • JVC Wondermega • Atari Jaguar • Commodore CD 32 • Panasonic 3DO • Philips CD-i • Goldstar System • Sega 32
t • Sega Multimega • Sega Saturn • SNK Neo Geo CD • Sony Playstation • Hitachi Hi-Saturn • Nintendo
om • Sega Dreamcast • SNK Neo Geo Pocket • Bandai Wonderswan • Sony Playstation • Gamepark

Die Zeit ist reif für einen neuen GAMEplan



Vom Atari-Telespiel zum PSX-„Home Server", vom C-64 zum Nintendo DS: Nach dem ersten Buch der Spielkonsolen und Heimcomputer erscheint die auf 224 Seiten erweiterte, zweite Auflage des führenden Nachschlagewerks zur Geschichte und Technik der Computer- und Videospiele; dem Buch für alle, die nicht nur manchmal, sondern seit Jahren spielen und sammeln.

Über **400** Geräte im Überblick: Fast alle Kapitel der ersten Auflage wurden kräftig erweitert, dazu kommen neue Kapitel und Fotos zu den prominentesten japanischen Computer-Familien von Fujitsu, NEC und Sharp, europäischen Exoten (Oric-1, Enterprise & Co.) und vergessenen Konsolen der 8-Bit-Ära (Creativision, Adventurevision, Hanimex). Neben den Technologien der DVD-Frühzeit (z.B. Nuon) enthält die zweite Auflage Kapitel zur jüngsten Handheld-Generation, zu Gamepark GP32, Nokia N-Gage, Nintendo DS und Sony PSP.

74 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien von 1972 bis 2005: Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen sowie eine ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 4-Bit-Urzeit bis in die DVD- und Breitband-Zukunft. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Wer den kompletten Durchblick will, der braucht diesen Schmöker!

GAMEplan.
Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2005
Zweite stark erweiterte Auflage
Von Atari zu Sega, vom Apple zum Sony PSP: Die Geschichte der Videospiele in ausführlichen Kapiteln, Tabellen und über 600 exklusiven Fotos
GAMEplan 1.5
Winnie Forster

Game Boy Advance SP Famicom Edition

Zweite, stark erweiterte Neuauflage:
fadengebunden, 224 Seiten mit über 600 Fotos und farbigen Abbildungen, Format 17x24 cm ISBN 3-00-015290-3



Zahlungsbedingungen
Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Die Versandkostenpauschale beträgt 3,20 Euro - egal wieviele Bücher Ihr bestellt.
Ausland: Warenwert zzgl. 5,20 Euro Versandpauschale nur per Vorkasse

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME ____________________

STRASSE, NUMMER ____________________

PLZ, WOHNORT ____________________

DATUM, UNTERSCHRIFT ____________________

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein

☐ **Exemplar(e) von „Spielkonsolen und Heim-Computer" zum Stückpreis von €24,80 (zzgl. €3,20 Versand).**

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" zum Stückpreis von €17,80 Euro (zzgl. €3,20 Versand).

JOYSTICKS zeigt die besten und die coolsten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte. Vom Atari-Stick über die Pads von Sony und Nintendo bis zu den Präzisionsgeräten der Gegenwart. **JOYSTICKS** bringt jeden Spieler zum Staunen und Schmunzeln.

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

KONTOINHABER ____________________

KONTONUMMER ____________________

BANK ____________________

BANKLEITZAHL ____________________

VIDEO AUF DVD!

OVERSEAS

Minna Daisuki Katamari Damacy

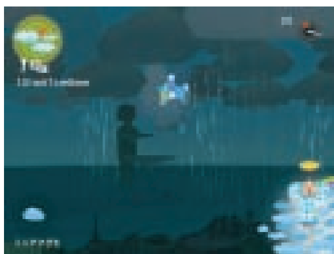


PS2 Die wohl skurrilste Aufgabe beschert Euch der Sumo: Rollt den Nachwuchskämpfer über leckere Speisen, bis er das benötigte Gardemaß erreicht hat.



PS2 Auf der flippigen Rennstrecke sind flotte Reaktionen gefragt: Im Gegensatz zu den anderen Abschnitten beschleunigt Euer Katamari hier nämlich automatisch.

Ein gutes Jahr ist vergangen, seit Ihr als Miniatur-Sohnemann vom König des Kosmos dessen im Suff angestelltes Malheur repariert und die Sterne wieder an den Himmel gehängt habt – so geschehen in Namcos verrücktem "Katamari Damacy" (Import-Test in MAN!AC 09/04). Die Weltbevölkerung will nun neue Großtaten des Monarchen sehen – prompt darf wieder der Sprössling (also Ihr) ran, um die unterschiedlichsten Wünsche der Untertanen zu erkugeln.





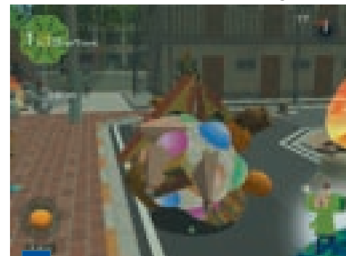
PS2 Szenarien wie Wolkenhimmel (oben) oder Schneelandschaft sind neu.

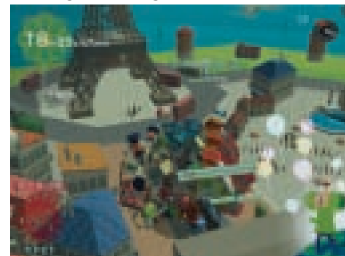
Rolling All Over the World

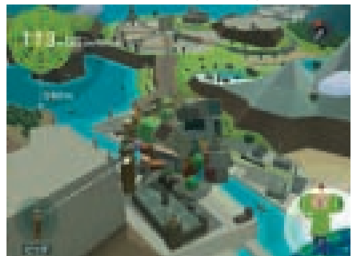
Namco hat wohlweislich keine bedeutenden Änderungen am skurril-charmanten Grundprinzip vorgenommen. Wieder rollt Ihr einen anfangs kleinen Ball mittels der beiden Analogsticks durch verschiedene Szenarien und klaubt dank magischer Klebekraft alles auf, was etwas kleiner ist als Euer Ball. Dadurch wächst dessen Umfang, was wiederum zur Folge hat, dass nun auch größere Objekte aufgegriffen werden können, an denen Ihr vorher noch hängen geblieben oder abgeprallt seid. Je nach Umgebung und Aufgabe errollt Ihr Euch so ein wortwörtlich gigantisches Konstrukt, das es schon mal mit der Weltkugel aufnehmen kann.

Wie gehabt sollt Ihr meist innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Größe erreichen, Namco packte aber eine Reihe neuer Szenarien und schrägere Aufgaben auf die DVD: Städte, Parks und Kontinente (diesmal mit zahlreichen nationalen Monumenten wie Eiffelturm, Chinesische Mauer oder die Präsidentenschädel von Mount Rushmore) kennt Ihr bereits vom Erstling, nun geht's u.a. auch am wolkenbehangenen Himmel entlang, durch eine verschneite Winterlandschaft und sogar unter Wasser, wo es sich natürlich etwas anders rollt wie in trockenen Gefilden.

Dazu müsst Ihr gelegentlich mit besonderen Anforderungen klar kommen. So gilt es, einen schmächtigen Sumo über nahrhafte Speisen zu







PS2 Auch diesmal fangt Ihr klein an und rollt Euch wahrhaft gigantische Kugeln zusammen: Im großen Welt-Level startet Ihr mit bescheidenen 100 cm (links) und erreicht mit Geschick nicht nur das Hundertfache (rechts), sondern sogar Kilometermaß.



PS2 Unter Wasser macht Ihr Euch mit ungewohnten Bedingungen vertraut: So rollt das Katamari anders, herumhängende Angelhaken solltet Ihr meiden.

rollen und ihm damit soviel Gewicht zuzuführen, dass ein mächtiger Rivale weggekugelt werden kann. Anderswo klaubt Ihr Material auf, um den Kopf eines Schneemanns zu bauen, sammelt Glühwürmchen zur Erleuchtung eines Bücherwurms oder Ihr habt die knifflige Aufgabe, ein brennendes Katamari zum Lagerfeuer zu rollen, bevor seine Flammen erlöschen.

So schräg wie spaßig

Arg lang geriet auch "Minna Daisuki Katamari Damacy" nicht, doch durch die größere Abwechslung, einen erweiterten Duell-Modus und die spaßige Möglichkeit, alle Levels gemeinsam mit einem Kumpel im Team zu spielen, habt Ihr bis zuletzt mächtig Spaß an der skurrilen Kugelei. Grafisch bleibt alles weitgehend auf dem Niveau des Vorgängers, die liebevoll und mit unzähligen Details vollgestopften Umgebungen sind erneut hervorragend in Szene gesetzt, auch der rund um das Ohrwurm-taugliche Hauptthema gestrickte Soundtrack lässt einen so schnell nicht los. Gerüchten zufolge spielt Namco mit dem Gedanken, "Minna Daisuki Katamari Damacy" nach Europa zu bringen – hoffen wir's, denn das herzerfrischende Spielerlebnis hätte es auf jeden Fall verdient. *us*



PS2 In der Fortsetzung wird mehr für gesellige Kugler getan: Der Duell-Modus (links) liefert abwechslungsreichere Spielfelder, außerdem dürft Ihr gemeinsam ran.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, Japan

PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Minna Daisuki Katamari Damacy

Playstation 2



87% Spielspaß

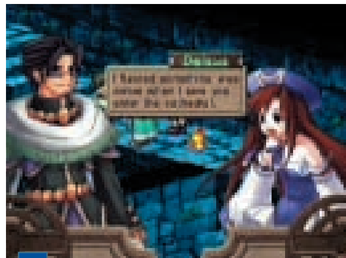
Grandios schräge Geschicklichkeitskugelei: zwar wenig Neues, aber immer noch großartig.

VIDEO AUF DVD!

Atelier Iris: Eternal Mana



PS2 Keine Panik: Die Tutorials von Manageist Popo erklären Euch die Welt.





PS2 2D-Präsentation vom Feinsten: Großformatige Charakterporträts und prima Sprachausgabe machen aus den meisten Dialogen ein audiovisuelles Fest.

High Dynamic Range Lighting, Bump Mapping, HDTV, 218 Gigaflops – alles Firlefanz, braucht kein Mensch! Denn: Die Renaissance der Kulleraugen ist nicht aufzuhalten. Beflügelt von dem Erfolg von “Disgaea” und Konsorten bringt Nippon Ichi jetzt auch die kunterbunte “Atelier” Serie in den Westen. Anime-Fans kommen voll auf ihre Kosten: Zuckersüße 2D-Landschaften, großformatige Charakterporträts – sogar die original japanische Sprachausgabe lässt sich anwählen. Ob die den kindlichen Charme des Spiels genauso gut transportiert wie die durchaus anständigen englischen Sprecher, sei mal dahingestellt. Der einfach gehaltenen Story dürfte die Sprachwahl jedenfalls keinen Abbruch tun.

Ist sowieso alles übersichtlich genug: In einer Welt, in der deutsche Allerweltswörter in jedem Namenslexikon zu finden sind (der Held heißt ‘Klein’, Soldaten heißen gerne ‘Zwei’, ‘Drei’, ‘Vier’ – einfach ‘Links’ dazudenken, wenn sie an Euch vorbeimarschieren), sucht Ihr nach Ruhm, Ehre und alchemistischen Zutaten.

Giftmischer und Held

Hauptfigur Klein kann zwar kein Blei in Gold verwandeln, hat aber sonst in der Alchemisten-Schule gut aufgepasst. Zusammen mit den Manas – kleinen Geistern die immer einen lustigen Spruch auf der Lippe haben – destilliert er aus Gras, Stein und einem Schluck Wasser das typische RPG-Inventar. Eisbomben, Heiltränke – bei Bedarf zaubert er die ‘Mana Items’ sogar mitten im Kampf hervor. Damit wird Klein zum vielseitigsten und wichtigsten Charakter in der Gruppe. Unterstützung bekommt er von den üblichen Verdächtigen: Schweigsamer Fremder (Delaus), süßes Mädel (Lita) – die Klischeekiste will gar nicht wieder zugehen. Maximal zwei dieser Helden vom Fließband können Euch im Kampf zur Seite stehen. Ähnlich wie in “Final Fantasy 10” lassen sich die Helfer bei Bedarf auswechseln. Die Rundenfights selber spielen sich angenehm flott, aber ohne große Überraschungen. Manche Attacken treffen je nach Position der Gegner mehrere Feinde auf einmal und wollen dementsprechend richtig eingesetzt werden.

Mehr Herausforderung bietet “Atelier Iris” allerdings nicht. Dafür wird die Alchemie-Idee auch außerhalb der Kämpfe konsequent weitergedacht. So erstellt Ihr zum Beispiel für befreundete Ladenbesitzer neue Items, die dann wiederum die Popularität des jeweiligen Geschäfts erhöhen.

Wer sich mit seinen Mana-Geistern gutstellt, lernt neue Fähigkeiten, die beim Erforschen der hübsch gezeichneten Oberwelt helfen. In den gemalten Landschaften könnt Ihr nämlich wild umherhopsen, kleine Hindernisse wegsprengen und mit Eurem Wanderstock alles was nicht niet- und nagelfest ist zerdeppern, um Rohstoffe für die Alchemie einzusacken. Erklärt wird das Ganze in witzigen Tutorials, die aber gleichzeitig deutlich machen, dass das Spiel eher die etwas jüngere Zielgruppe ansprechen soll. Wer sich an dem teilweise kindlichen Humor nicht stört und bunte Zeichentrick-Optik mag, ist mit “Atelier Iris: Eternal Mana” allerdings gut bedient. *dm*



PS2 Klassischer Rundenkampf mit einem Minimum an Taktik: Die Position der Figuren bestimmt bei flächendeckenden Attacken, wer getroffen wird.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Gust, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

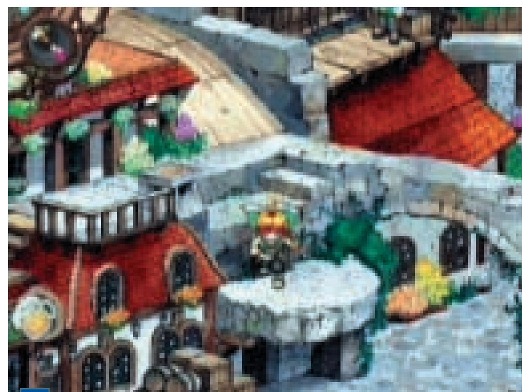
Atelier Iris: Eternal Mana

Playstation 2



76% Spielspaß

Einfach gestricktes Bilderbuch-Rollenspiel in traditionellem Runden-Gewand.



PS2 Süß, aber stimmig: Die bunten Hintergründe strotzen nur so vor Details und laden zu ausgiebigen Hüpfpartien ein.



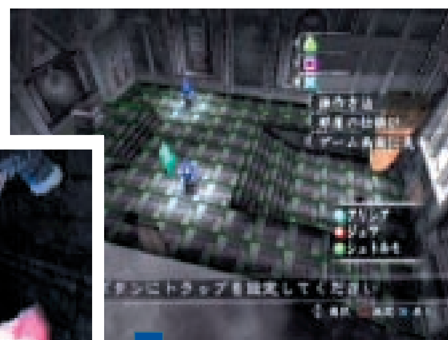
PS2 Kleinholz: Ein kräftiger Schlag mit dem Spazierstock macht den Weg frei und den Rohstoff-Rucksack voll.

Kagero 2: Dark Illusion

Erinnert Ihr Euch noch an Horny, den roten Teufel aus “Dungeon Keeper”? In der großen Spiele-Genealogie ist der so was wie der Opa von Alicia, der Heldin aus “Kagero”. Die Serie, bei uns besser bekannt als “Deception”, geht auf der PS2 in die vierte Runde. Wieder müsst Ihr Euer Schloss gegen Eindringlinge verteidigen und dazu jede Menge hinterlistiger Tricks anwenden. Bärenfallen, Bomben, Fallbeile, elektrisch geladene Gitter – die Auswahl ist riesig. In den verschiedenen Räumen Eures Domizils legt Ihr die Fallen immer neu in Echtzeit aus und spielt dann selbst den Köder. Jetzt nur noch im richtigen Moment auf den Auslöser drücken und tumbe Ritter oder Zauberer werden plattgewalzt, erstochen und zerschnippelt. Am besten alles gleichzeitig, denn wenn Ihr Eure Fallen geschickt miteinander kombiniert, hagelt es Punkte, die Ihr schließlich wieder in neue Mordwerkzeuge investiert. Nur ein Problem gibt es: Nicht alle Angreifer sind hirnlos, viele können bestimmten Fallen ausweichen oder nehmen Euch aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen aufs Korn. So in die Enge getrieben, wechselt Ihr schnell die Position, denn jeder Raum im Schloss hat seine Vor- und Nachteile. Besonders abwechslungsreich ist das Gemäuer allerdings nicht. Grau und detailarm erscheinen Räume und Figuren. Weil auch die Zwischensequenzen in Spielgrafik gehalten sind, gerät “Dark Illusion” optisch zu einer ziemlich tristen Angelegenheit. Für ein Knobelspiel reicht’s allerdings, wobei sich viele Einsätze auch mit wenigen Standard-Manövern überstehen lassen. *dm*



PS2 Drei Fallen könnt Ihr gleichzeitig per Druck auf die entsprechende Taste einsetzen und so im Idealfall tödliche Combos auslösen.


PS2 Dieses Raster hilft Euch dabei, die Räume zu verminen.

Genre: Puzzle-RPG
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Tecmo, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Kagero 2: Dark Illusion

Playstation 2 

68% Spielspaß

Für Bildschirm-Sadisten mit Knobelfimmel und keiner Angst vor der japanischen Sprache.

COMING NOW...

in USA

AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Armored Core Nine-Breaker	Agetec	Action	unwahrscheinlich
Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Beat'em-Up	sicher
Darkwatch	Capcom	Action	sicher
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
NASCAR 06: Chase for the Cup	Electronic Arts	Rennspiel	sicher
NHL 06	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	sicher
Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	Action	realistisch
Geist	Nintendo	Action-Adventure	sicher
Mario Superstar Baseball	Nintendo	Sportspiel	unwahrscheinlich

SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Genji: Dawn of the Samurai	Sony	Action-Adventure	sicher
Marc Ecko's Getting Up	Atari	Action-Adventure	sicher
Mortal Kombat Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	sicher
Radiata Stories	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	sicher
Urban Reign	Namco	Action-Adventure	realistisch
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	sicher
Sniper Elite	Namco	Ego-Shooter	realistisch
Tak 3: The Great Juju Challenge	THQ	Jump'n'Run	sicher
Ty the Tasmanian Tiger	Activision	Jump'n'Run	realistisch

in JAPAN

AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Bomberman Land 3	Hudson	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich
Grandia 3	Square-Enix	Rollenspiel	realistisch
Tales of Legendia	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Zoids Tactics	Tomy	Strategie	unwahrscheinlich
Double S.T.E.A.L. Second Crash	Microsoft	Action	realistisch
Pokémon DX	Nintendo	Rollenspiel	sicher

SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
.hack//online flagment	Bandai	Rollenspiel	sicher
Langrisser 3	Taito	Strategie	realistisch
Raiden 3	Taito	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
Tokyo Bus Guide 2	Success	Simulation	sicher
Ninja Gaiden Black	Tecmo	Action-Adventure	sicher
Viewtiful Joe Battle Carnival	Capccom	Action	sicher

D-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

DIE H!GHLIGHTS



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel

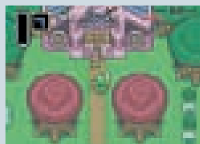


Super Mario 64 DS
Neue Extras und durchdachte Änderungen: So sollen starke Updates sein.

Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario 64 DS	88%	04/05
2	Another Code: Doppelte Erinnerung	82%	08/05
3	Wario Ware Touched	81%	04/05
4	Polarium	80%	04/05
5	Die Ubrz: Sims in the City	78%	05/05

Das Top-Spiel

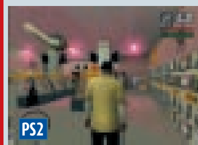


The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	neu

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	God of War	91%	08/05
3	Gradius 5	87%	11/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
3	Ikaruga	87%	06/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Tekken 5	92%	07/05
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	89%	04/05

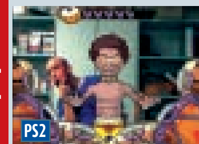
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: Warrior Within	89%	01/05
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

Das Top-Spiel



EyeToy: Play 2
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play 2	86%	01/05
2	Dancing Stage Fusion	83%	12/04
3	SingStar: The Dome	81%	07/05

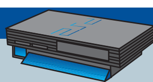
Xbox

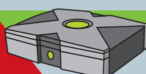
	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed 2	82%	06/05
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen







Grafik-Highlight

Burnout 3: Takedown
Hersteller: Electronic Arts
Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.

Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)
Hersteller: Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

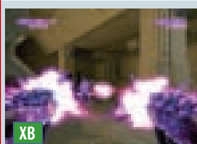
Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Halo 2
Hersteller: Microsoft
Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel



Halo 2
Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Killzone	88%	01/05
3	Brothers in Arms	87%	05/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
3	Brothers in Arms	90%	05/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

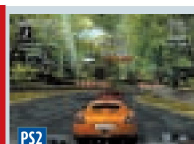
	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Crash Twinsanity	80%	11/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

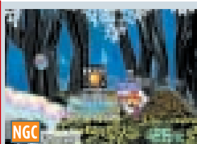
	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

Xbox

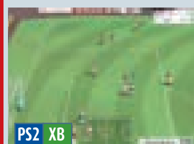
	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable	90%	10/04
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel

Das Top-Spiel



Pro Evolution Soccer 4
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	12/04
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	01/05
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel



Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fußball Manager 2005	86%	12/04
2	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

Gamecube

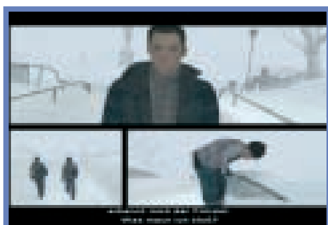
	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04

TERM!NE

NEUERSCHEINUNGEN IM AUGUST / SEPTEMBER

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

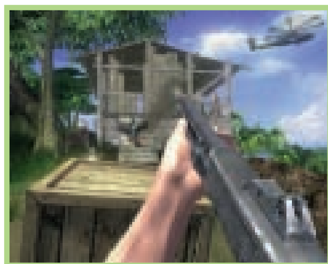
Playstation 2





Spielename	Hersteller	Genre	Release
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	25. August
Beat Down	Capcom	Action	30. September
Brave 2	Sony	Action-Adventure	26. August
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Take 2	Ego-Adventure	16. September
Crime Life: Gang Wars	Konami	Action-Adventure	September
Evil Dead Regeneration	THQ	Action	September
Fahrenheit	Atari	Adventure	8. September
Getting Up	Atari	Action	29. September
Hulk 2	Vivendi	Action	September
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	8. September
Metal Slug 5	SNK	Action	30. September
Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	September
Musashi: Samurai Legend	Square	Rollenspiel	8. September
NHL 06	Electronic Arts	Sportspiel	22. September
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	30. September
Outlaw Tennis	Take 2	Sportspiel	September
Pariah	Hip Interactive	Ego-Shooter	26. September
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	8. September
Resident Evil Outbreak File 2	Capcom	Action	26. August
Shaman King	Konami	Action	September
SpyToy	Sony	Geschicklichkeit	September
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Sportspiel	22. September
Top Spin	Take 2	Sportspiel	September
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	Action-Adventure	September

Xbox



Spielename	Hersteller	Genre	Release
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	25. August
Beat Down	Capcom	Action	30. September
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Take 2	Ego-Adventure	16. September
Cold War	Dreamcatcher	Action	September
Crime Life: Gang Wars	Konami	Action-Adventure	September
Dynasty Warriors 5	Koei	Action	23. September
Evil Dead Regeneration	THQ	Action	September
Fahrenheit	Atari	Adventure	8. September
Farcry Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	8. September
Getting Up	Atari	Action	29. September
Ghost Recon Summit Strike	Ubisoft	Action	25. August
Hulk 2	Vivendi	Action	September
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	8. September
Metal Slug 5	SNK	Action	30. September
Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	September
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	30. September
NHL 06	Electronic Arts	Sportspiel	22. September
Outlaw Tennis	Take 2	Sportspiel	September
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	8. September
Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	September
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Sportspiel	22. September

Gamecube



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Hulk 2	Vivendi	Action	September
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	8. September
NHL 06	Electronic Arts	Sportspiel	22. September
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Sportspiel	22. September
WWE Day of Reckoning 2	THQ	Beat'em-Up	September

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
24: Das Spiel	Sony	Action-Adventure	4. Quartal
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	2005
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2005
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	4.Quartal
Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Action	27. Oktober
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	1. Quartal 2006
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal
Brothers in Arms Earned in Blood	Ubisoft	Ego-Shooter	2005
Bully	Take 2	Action	Oktober
Burnout Revenge	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal
BUZZ	Sony	Quizspiel	4. Quartal
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Chroniken von Narnia	Buena Vista	Action-Adventure	4. Quartal
City of the Dead	Hip Interactive	Action	1. Quartal 2006
Combat Elite: WWII Paratroopers	Koch-Media	Action	Oktober
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	3. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	4. Quartal
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	November
Dance Stage Max	Konami	Tanzspiel	4. Quartal
Darkwatch	Ubisoft	Action	4. Quartal
Dead to Rights 2	Namco	Action	3. Quartal
Delta Force Black Hawk Down	Electronic Arts	Action	2005
Devil Kings	Capcom	Action	2006
Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal
EyeToy: Kinetic	Sony	Sportspiel	4. Quartal
EyeToy: Play 3	Sony	Geschicklichkeit	November
Fear & Respect	Midway	Action	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	4. Quartal
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Football Generations	Midas	Sportspiel	2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	4. Quartal
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Genji	Sony	Action-Adventure	4. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	4. Quartal
Gun	Activision	Action-Adventure	November
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	3. Quartal
Jak X: Combat Racing	Sony	Rennspiel	4. Quartal
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	3. Quartal
Matrix: Path of Neo	Atari	Action	17. November
Metal Gear Solid 3 Subsistence	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Mortal Kombat Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
NBA 2K6	Take 2	Sportspiel	Oktober
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	November
NHL 2K6	Take 2	Sportspiel	Oktober
Okami	Capcom	Action-Adventure	2006
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Action	2006
OZ Over Zenith	Konami	Action	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	4. Quartal 2006
Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Action	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Sportspiel	4. Quartal



MAN!AC

extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Pablo Belmonte **Feature:** Evolution der Spielegrafik **Next Level:** Xbox 360 vs. PS3, Teil 1 **Web-Tipp:** Gimmicks am Arbeitsplatz **Retro:** Atari Jaguar, Animationen **Retro-Anzeige:** Super Game Boy

Heft im Heft

Welten im Wandel

Eine kurze Geschichte der Spielegrafik

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.





geheime revolution

PABLO BELMONTE – EIN NINTENDO-FAN STELLT DIE VIDEO-SPIELWELT AUF DEN KOPF!

>> Im Vorfeld der E3 geisterte ein rätselhafter Videoclip durchs Netz. Er präsentierte "Nintendo ON", ein Konzept für eine Videospielkonsole, die aussieht wie ein Staubsauger und Spiele über Virtual-Reality-Technik darstellt. Das Besondere an dem Clip: Er sah verdammt echt aus. Wilde Spekulationen waren die Folge, und das alles nur wegen einem ganz besonderen Nintendo-Fan. Wir haben den Clip nicht nur auf unsere DVD gepackt, sondern auch den Urheber gesprochen.

Pablo Belmonte über Nintendo

MAN!AC: Wie ist Deine Verbindung zu Nintendo?
Die erste 'Fan Fiction', die ich veröffentlichte, hieß "Super Mario Universe". Ihr Slogan war: "Ich kenne Nintendo seit 20 Jahren. Es ist Zeit, dass Nintendo mich kennenlernt." Ich mache das, um ein Teil der Firma zu werden, die ich liebe. Mir ist klar, dass ich keine Chance habe, von Nintendo angestellt zu werden: Ich habe nicht im Digipen studiert, bin weder Amerikaner noch Japaner, benutze nicht die Programme die sie benutzen, habe keine jahrelange Erfahrung im Erschaffen von Spielen... Nintendo ist meine Inspiration, ihre Spiele haben meine kreativen Fähigkeiten geweckt, gefüttert und geformt. Ich mag Nintendo, ich lebe ihre Philosophie, ich weiß, was ihre Fans wollen. Ohne meinen Stil aufzugeben, kann ich die Menschen dazu bringen zu glauben, dass meine Kreationen von einem professionellen Nintendo-Team kommen.



Disclaimer: Vom Rummel um seinen Clip überrascht, ließ Pablo 'Psycho3ler' Belmonte in einem Internet-Forum diesen Screenshot verbreiten. Darin erklärt er (auf spanisch), dass NintendoON ein reines Fan-Projekt ist.

MAN!AC: Hat sich Nintendo bei Dir gemeldet, nachdem der Clip rauskam?
Nach der Veröffentlichung des Clips habe ich einige interessante Angebote bekommen, aber ich ziehe es vor, an Projekten weiterzuarbeiten, die ich vor dem Clip hatte. Nintendo hat sich nicht gemeldet.

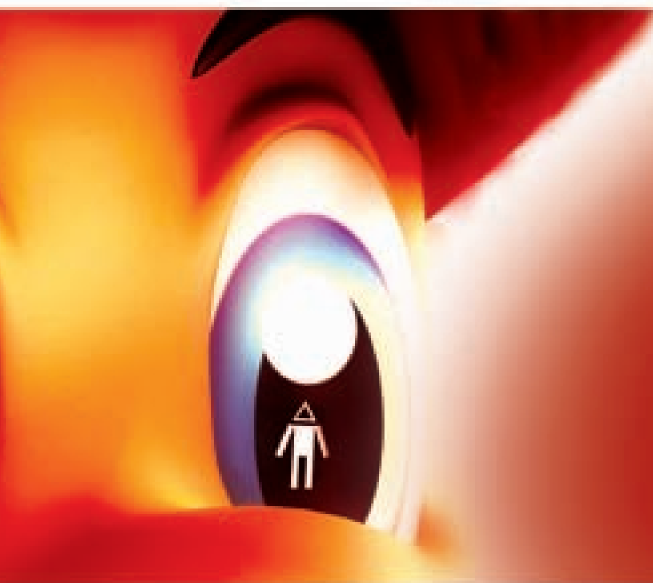
Pablo Belmonte über die Nintendo ON Vision

MAN!AC: In dem Clip siehst Du einige Dinge voraus, die teilweise ähnlich auf der E3 angesprochen wurden. Wie konntest Du das alles wissen?
Das ist Zufall. Es ist so: Wenn etwas mit der gleichen Philosophie gemacht wird, passieren Zufälle häufiger. Ein Teil von mir denkt wie Nintendo. Ich kann deren Absichten und Neuerscheinungen voraussehen (wobei ich auch manchmal daneben liege, vielleicht wegen dem Einfluss von Spielen anderer Hersteller, haha). Der Trick ist, was ich mir als Fan von Nintendo wünsche, mit deren wahrscheinlicher Firmenstrategie zu vermischen – das klappt immer. Zum Beispiel diese Sache mit den beiden Gehirnhälften: Ich denke, es wäre sicher sehr erfolgreich, die User ihre eigenen Spiele erschaffen zu lassen. Das 64DD war dafür gedacht, das kreative Potenzial der Spieler anzuzapfen, indem es erlaubte, bestimmte Teile eines Spiels zu überschreiben und neu zu speichern. Das aktuellste Beispiel ist "Animal Crossing", ein Spiel, in das Nintendo sehr viele Jahre investiert hat – nicht wegen der Technik, aber wegen der Herangehensweise: die Teilnahme des Users an der Kreativität im Spiel. Allein durch einen Blick auf diese Dinge war es möglich zu erraten, dass Nintendo über das Nutzen von beiden Gehirnhälften reden würde. "Electroplancton" oder "Nintendogs" sind Spiele, die irrelevant erscheinen, verglichen mit den spektakulären PS3- oder Xbox-360-Titeln. Aber Nintendo wollte sie auf dieser Messe vorstellen, weil sie ebenfalls die Idee reflektieren, die Kreativität des Nutzers zu fördern. Etwas, woran Nintendo sehr interessiert ist und das von der Konkurrenz unterschätzt wird.

MAN!AC: Ist das ON-Logo Dein Design oder kommt es aus anderer Quelle?
Das Logo kommt von dem Designer Miguel Iranzo (besser bekannt als 'Atari Baby'). Ich zähle auf ihn und seine Meinung bei allem, was ich mache. Wir haben immer alle Design-Wettbewerbe gewonnen, an denen wir teilgenommen haben.

Pablo Belmonte über den Videoclip

MAN!AC: Welche Software hast Du benutzt und wie lange hast Du gebraucht, um den Clip herzustellen?
Ich tue nichts Illegales, weil ich kein Geld damit verdiene. Ich habe den Clip nicht signiert, um mich selber zu bewerben. Und ich habe den Clip nirgendwo selbst publiziert. Aber, weil ich mir Software von meiner Design-Schule 'ausgeliehen' habe, beantworte ich die Frage lieber so: Ich habe alles aus bemaltem Papier ausgeschnitten und zu einer bestimmten Tageszeit aufgenommen, bei der man die Drähte, mit denen ich alles bewegt habe, nicht sieht. Es stimmt, dass ich den Clip in einer Woche gemacht habe. Nicht weil ich wollte, sondern weil ich alle Daten auf







Plagiat oder Huldigung? Mittlerweile hat www.nintendoon.co.uk das Design geändert...

meiner Festplatte verloren hatte und nur eine Woche bis zur E3-Messe übrig war. Ich konnte entweder alles in einer Woche machen – oder gar nichts. Deshalb endet der Clip auch so abrupt.

MAN!AC: Hast Du das "Super Mario 64"-Schloss komplett neu gebaut oder die Daten von irgendwoher bekommen?
Ja, ich habe alle Modelle und Texturen selber erstellt. Kommentare wie "Das ist einfach: Man muss nur das Spiel aus einem Emulator decompilen und fertig" bringen mich zum Lachen. Ich würde diese Leute bitten, mir zu sagen wie das gehen soll, denn das hätte mir eine Menge Arbeit erspart.

MAN!AC: Woher kommen 'Augmented Reality' und 'Proximity Sensor'?
Alles, was in dem Clip auftaucht, ist echt. Nintendo ON ist nicht nur der Internet-Clip. Es ist eine ganze Philosophie, die sich darum dreht, was Nintendo tun müsste, um die Konkurrenz wegzufegen. Der 'Proximity Radar' basiert auf militärischer Ausrüstung, die zum Beispiel als Einparkhilfe in Autos eingebaut ist. Das Radar sendet Wellen aus und empfängt diese wieder. Die Entfernung von Objekten errechnet sich daraus, wie lange die Wellen brauchen, um hin und wieder zurück zu kommen. Nintendo ON benutzt diese Technologie, um ein Graustufen-Bild von der Hand des Spielers zu erschaffen. Die einzelnen Graustufen entsprechen Position und Entfernung: je weißer, je näher, je schwärzer, desto weiter weg. So könnte man die Bewegung eines Fingers berechnen und auf einen virtuellen Button übertragen, der über den Visor der Konsole in deiner Hand liegt. In dem Original-Clip, an dem ich über Monate gearbeitet hatte, war alles in etwa 30 Minuten genau erklärt.

Pablo Belmonte über Nachahmer

MAN!AC: Was hast Du mit www.nintendoon.co.uk zu tun?
Diese Website gehört mir nicht. Mein Clip ist kostenlos, ein Hobby-Projekt, nicht um damit Profit oder Ruhm einzufahren. Die Absicht ist nur, meine Prinzipien auszudrücken und gleichzeitig Nintendo zu sagen: "Hallo, hier bin ich". Deshalb habe ich als Autor des Clips kein Problem damit, wenn Websites aus der ganzen Welt zu dem Clip verlinken oder ihn erwähnen. Bis jetzt hat nintendoon.co.uk keine Werbung auf ihre Seite gepackt, um mit meinem Clip Geld zu verdienen. Deshalb habe ich mich nicht sonderlich drum gekümmert, bis ich erfahren habe, dass die Website das Gerücht verbreitet, der Clip sei von ihnen. Ich habe dann an MeleeWebDesign geschrieben und sie nach ihren Absichten gefragt. In der einzigen Antwort, die ich bekommen habe, forderten sie mich heraus, in Amerika oder Großbritannien zu beweisen, dass der Clip und sein Inhalt auch von mir sind. Diese Antwort zeigt mir, dass ihre Absichten vielleicht nicht so 'edel' sind. Andererseits finde ich es recht amüsant, wenn ich mir überlege, wie sie vor einem Richter beweisen wollen, dass der Clip von ihnen ist. Denn ich habe nicht nur die Originale, sondern könnte auch den ganzen Clip ohne Probleme noch mal machen. Diese Leute sind wirklich gemein.

Pablo Belmonte über sich selbst

MAN!AC: Was ist Dein Beruf und was für eine Ausbildung hast Du hinter Dir?
Ich bin 23 und habe zurzeit keinen Job. Wenn ich die vier Fächer fertig mache, die in meinem Design-Studium noch vor mir liegen, werde ich sehen, was ich tue. Ich arbeite mit www.elrellano.com zusammen und bin Regisseur bei einer

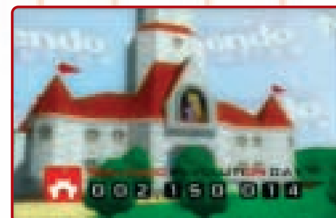

Die Konsole der Zukunft? Vielleicht spielen wir nächstes Jahr ja wirklich mit 3D-Brille und Bewegungssensor.

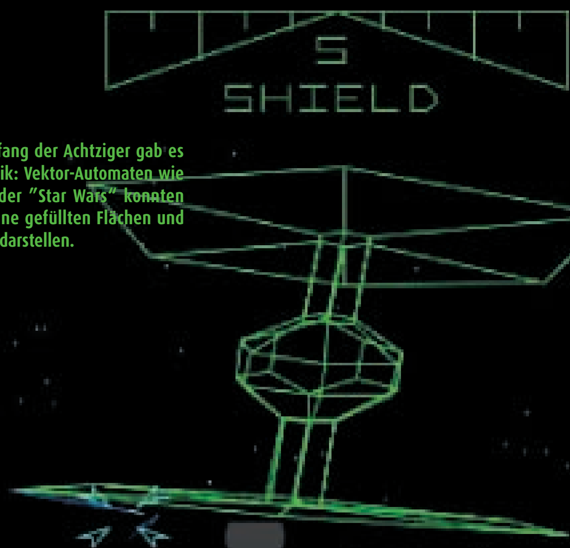


Gruppe von Freunden namens "elCorral", die Parodien und Kurzfilme macht.

MAN!AC: Sind die Clips auf http://sachit.animestyle.info ebenfalls von Dir?
Ja. Ich mache schon seit langer Zeit 'Fan Fiction' über "Zelda", "F-Zero", "Metroid", "Perfect Dark" und Nintendo ON. Vor Jahren kannten mich viele Nintendo-Fans wegen meiner Zeichnungen in einem N64-Magazin. Ich denke, ich bin in einer Lernphase. Wenn ich mit einem Clip fertig bin, sind mir die vorherigen peinlich.

Das Interview führte Andreas Garbe von RTL2. Die ausführliche englische Version des Gesprächs findet Ihr auf http://nintendo-revolution.blogspot.com


Als Tech-Demo bringt NintendoON das "Super Mario 64"-Schloss ein paar Millionen Mal in 'Echtzeit' auf den Schirm.

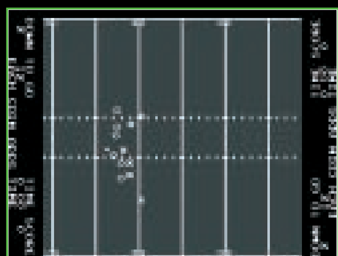


▶ Bereits Anfang der Achtziger gab es echte 3D-Grafik: Vektor-Automaten wie "Tempest" oder "Star Wars" konnten allerdings keine gefüllten Flächen und Hintergründe darstellen.



Welten im Wa

Eine kurze Geschichte der Spielegrafik



▲ In den Arcade-Anfangsjahren war viel Fantasie nötig, um Titel wie "Atari-Football" von einer Tabellenkalkulation zu unterscheiden.



▲ Die Automatenfassung des ersten Computerspiels: Die "Space Wars" wurden praktischerweise in grafisch bescheidener Umgebung ausgetragen.

Kein Medium hat sich optisch so rasant entwickelt wie Computer- und Videospiele. In rund 30 Jahren ist aus schwarz-weißer Blockgrafik eine farbenfrohe Augenweide aus dreidimensionalen Formen und realistischen Animationen geworden. Begebt Euch mit uns auf einen Streifzug durch die Geschichte der Spielegrafik.

>> Am Anfang war der Weltraum. Nicht unbedingt, weil er den perfekten Hintergrund für fantasievolle Action und Abenteuer darstellt, sondern weil er zum Großteil leer ist. Ein schwarzes Nichts, vor dem vereinzelt ein paar weiße Punkte flackern. Diesen Umstand machten sich Spieleentwickler der ersten Stunde zunutze: Die grafischen Fähigkeiten früher Computer, Arcade-Automaten und Konsolen waren beschränkt, Farben nicht vorhanden, Rechenzeit knapp und kostbar. Wie praktisch also, dass sich im ersten Computerspiel "Space Wars" zwei Raketen vor dem Sternenhimmel torpedierten und dass bei der Spielhallen-Revolution "Space Invaders" die Außerirdischen aus den nachtschwarzen Tiefen des Alls angriffen.

Natürlich gab es in der beginnenden Arcade-Ära auch andere Spielkonzepte: Sport in der reduzierten Form von "Pong" und all seinen Spin-Offs und Nachahmern, Autorennen, Cowboy-Duelle, Panzer- und Seeschlachten. Sie alle hatten blockige Grafik und, wegen fehlender Farbfähigkeit, einen unkonturierten schwarzen Hintergrund – eigentlich. Denn Spieleentwickler waren schon immer findig beim Überspielen technischer Unzulänglichkeiten und dem Überlisten der menschlichen Wahrnehmung. So wurden bei vielen 1970er-Titeln einfach farbige Folien über den Monitor des Automaten geklebt bzw. bei der ersten Spielkonsole Magnavox Odyssey zum Anbringen am Fernseher mitgeliefert. Transparenter Kunststoff färbte das Meer in Midways U-Boot-Action "Sea Wolf" blau, den Rasen von "Atari Football" grün und den Schießplatz der Western-Action "Gun Fight" braungelb.

Ära der Imagination

Die Frühzeit der Video- und Computerspiele war geprägt von weißen (je nach Monitor auch grünen oder bernsteinfarbenen) Pixeln, die zu kantigen und groben Bildern zusammengesetzt waren. Statt Ästhetik gab's Symbolik: Beim "Diablo"-Vorläufer "Rogue" behalf man sich wegen der fehlenden Grafikfähigkeit antiker Großrechner mit Buchstaben und Sonderzeichen zur Darstellung von Held (@), Monstern (B=Fledermaus) und Gegenständen (!=Zaubertrank). Aber auch bei den ersten erfolgreichen Modulkonsolen brauchte der Spieler ein beträchtliches Maß an Fantasie, um einen quadratischen Klotz mal als Ball, mal als edlen Ritter auszumachen. Zumindest konnten Ataris VCS oder das Philips G7000 bereits 16 Farben darstellen, wenn auch nur vier davon gleichzeitig. Die begrenzte Farbigkeit war nicht der einzige limitierende Faktor für den künstlerischen Ausdruck des Spieleentwicklers bzw. die Nachvollziehbarkeit seiner Pixelkompositionen. Auch die Bildschirm-Auflösung sowie die Anzahl und Größe gleichzeitig darstellbarer Sprites (vom Hintergrund unabhängige Objekte, die vom Grafikprozessor





Da die Sprites des Colecovision nur einfarbig waren, bestanden Spielfiguren wie der Schlumpf aus einer Vielzahl dieser CPU-schonenden Grafikobjekte.

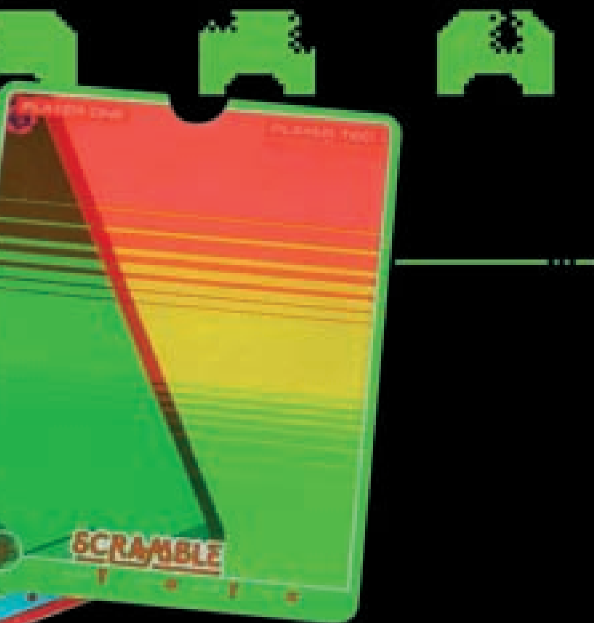


Bei "Adventure" (Atari VCS) ist nur der Schlüssel problemlos identifizierbar. Spieler mit Fantasie erkennen zudem Ritter, Drache und Schwert.

frei und schnell über den Bildschirm bewegt werden können, ohne die CPU zu belasten) bestimmten darüber, wie detailliert, hübsch und mitreißend die Spieleoptik sein konnte. Mit großen Einschränkungen mussten die Entwickler beim Atari VCS leben, das eine Auflösung von 192 x 160 Pixeln und gerade mal zwei 8 x 8 Pixel große Sprites gleichzeitig bot. Kein Wunder, dass das Colecovision mit 256 x 192 Punkten und einem Maximum von 32 Sprites erheblich authentischere Spielhallen-Optiken am heimischen Fernseher darstellen konnte.

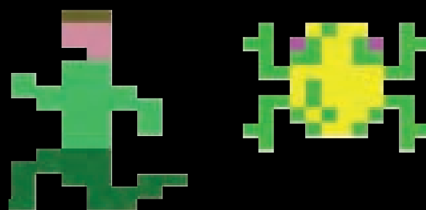
Allen Konsolen der frühen Achtziger war die von Ressourcenmangel bedingte Einfachheit der Grafik gemein, die vor allem bei der Darstellung und Animation von Spielfiguren offenbar wurde. Menschlichen Protagonisten wie Pitfall Harry und Bounty Bob ("Miner 2049er"), tierischen Helden wie "Frogger" oder den vielen namenlosen Sportlern aus Tennis-, Fuß- oder Basketballspielen fehlte Persönlichkeit, weil ihr Aufbau aus wenigen Pixeln keine Körperdetails erlaubte und ihre Animationen oft aus nicht mehr als zwei Bewegungsphasen bestanden.

Die ersten "Space Invaders"-Automaten boten schwarz-weiße Action, die durch Folien über dem Bildschirm dezent eingefärbt wurde. Auf dieselbe Weise kam Farbe in Spiele auf der Heimkonsole Vectrex.



Das bewegte Männchen

In der ersten Hälfte der Achtziger Jahre verbesserte sich die Optik kontinuierlich, was neben der zunehmenden Professionalisierung der Entwickler an der mit jeder neuen Spiele-Hardware steigenden Leistungsfähigkeit von CPU und vor allem Grafikkomponenten lag. Höhere Auflösung (beim NES z.B. 256 x 240), mehr Farben (16 aus 256) und Sprites (64 mit einer Größe von 8 x 8 oder 8 x 16) und natürlich >>



Videospielhelden der frühen Achtziger mussten mit wenigen Bewegungsphasen und Null Emotionen auskommen.



Durch Schnauzer und Latzhose gab Shigeru Miyamoto seinem Helden Mario trotz technischer Beschränkungen Persönlichkeit.



Konamis "Hyper Olympic" (in den USA wegen dem 84er-Olympia-Boykott "Track & Field" betitelt) faszinierte durch seine Sportleranimationen.

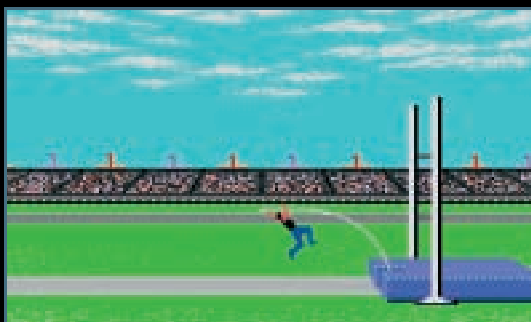
Als sie noch Ultimate hießen und für ZX Spectrum entwickelten, machten die Rare-Gründer die Iso-Perspektive mit Titeln wie "Pentagramm" oder "Knight Lore" auf Heimcomputern populär.

>> größerer Haupt- und Grafikspeicher erlaubten feinere, nun sogar scrollende Hintergründe, mehr bewegte Objekte (und damit mehr Action) sowie Spielfiguren mit charakteristischen Zügen und geschmeidigen Bewegungen. Vor allem zwei Sporttitel sorgten für einen gewaltigen Schritt Richtung realistische Animation: In der Spielhalle faszinierte Konamis Olympia-Simulation "Hyper Olympic", auf Heimcomputern Epyx' grandioser Mehrkampf "Summer Games". Obwohl der Commodore 64 mit einer Palette von nur 16 Farben und ganzen acht Sprites erstaunlich untermotorisiert war, kitzelten die amerikanischen Entwickler atemberaubende Optiken aus dem populären Heimcomputer: Flatternde Friedenstauben, kraftvolle Sprinter und kunstfertige Turmspringer setzten Maßstäbe.

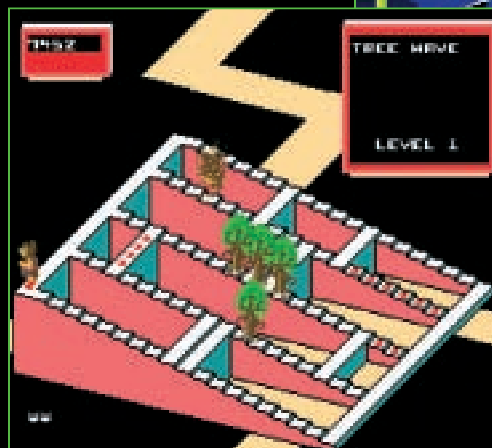
Wie in der Spielhalle dominierten zwei Blickwinkel die frühen Heimkonsolen und -computer: Die seitliche (z.B. bei Jump'n'Runs und Beat'em-Ups) und die Vogelperspektive (bei Rennspielen oder Labyrinthtiteln wie "Pac-Man"). Eine 3D-Ansicht war eher die Ausnahme: Sega schickte den Spieler in "Zaxxon" durch eine schräg scrollende Raumstation, bei Ataris "Crystal Castles" wurden glitzernde Edelsteine vor, auf und hinter dreidimensionalen Strukturen gesammelt. Das englische Studio Ultimate – deren Inhaber, die Stamper-Brüder, später den Kultentwickler Rare gründen sollten – erschuf mit "Knight Lore" (ZX Spectrum, 1984) gar ein eigenes Genre, das sich zuvorderst über einen neuartigen Blickwinkel definierte: Das isometrische Action-Adventure. Die 'schräge Draufsicht' ist bis heute ein beliebter, eigenständiger Grafikstil, der gerne bei (Handheld-)Strategiespielen verwendet wird: "Final Fantasy Tactics", "Fire Emblem", die ersten "Sims" oder der "Paper Mario"-SNES-Vorläufer "Super Mario RPG" bieten einen isometrischen Blickwinkel, der sich gewöhnlich der besseren Übersichtlichkeit wegen drehen lässt. Allerdings nicht stufenlos, sondern nur in 90-Grad-Schritten: Schließlich handelt es sich bei Iso-Grafik nicht um eine in Echtzeit berechnete 3D-Darstellung, sondern um flache Pixelbilder (Bitmaps), die durch gezeichnete Licht- und Schatten-

Basis des Epyx-Klassikers "Impossible Mission" (1985) war eine Salto-Animation, die bei "Summer Games" keine Verwendung gefunden hatte.





Neben dem Turmspringen war der Stabhochsprung die grafisch beeindruckendste Disziplin von "Summer Games" (Epyx, 1984).



Die isometrische Perspektive hatte in der Spielhalle ihren festen Platz, z.B. mit "Crystle Castles" (Atari, 1983, links) oder "Zaxxon" (Sega, 1982).





Die Entwickler machten munter Gebrauch von Nintendos Pseudo-3D-'Mode 7': In "Final Fantasy 5", "F-Zero" oder "Pilotwings" (von links) wird fröhlich gezoomt und rotiert.



Mit den 16-Bit-Konsolen kam die Spielhalle auch grafisch nach Hause: "Thunder Force 2" verdeutlichte die Power des Mega Drive.



Das Neo Geo war die fitteste 2D-Maschine: Nirgends waren die Sprites so bunt und riesig (hier z.B. bei "King of Fighters '94").



1989 brachte Atari mit "Hard Drivin'" eines der ersten Polygon-Rennspiele in die Arcade. Etliche Umsetzungen folgten.

effekte einen (mehr oder weniger) überzeugenden räumlichen Eindruck vermitteln.

Helden mit Charakter

Der Schritt von 8 nach 16 Bit brachte den bis dahin massivsten Sprung in der Qualität von Spielegrafik mit sich. Zockern blieb die Spucke weg, als sie erstmals "F-Zero" (SNES), "Thunder Force 2" (Mega Drive) oder "Defender of the Crown" (Amiga) spielten – so geniale 3D-Optik, so effektgespickte Action und wunderschöne Bilder gab's auf dem Fernseher noch nie zu sehen. Zum ersten Mal hatte man das Gefühl, nicht mit einer abgespeckten Arcade-Umsetzung abgespeist zu werden, sondern die Spielhalle endlich nach Hause geholt zu haben. Verantwortlich für die grafischen Glücksgefühle waren schnellere Prozessoren, eine größere Farbpalette (512 beim Mega Drive, 32.768 beim SNES, 65.536 beim Neo Geo) und die Erhöhung der Spritezahl (80, 128 bzw. 380). Die Verbesserung der Auflösung spielte hingegen eine untergeordnete Rolle: Zwar konnte das SNES in einem Highres-Modus 512 x 448 Pixel darstellen, zugunsten Tempo und Flackerfreiheit wählten die Entwickler aber für gewöhnlich die 256 x 224-Variante. Mega Drive und Neo Geo verfügten über eine Standardauflösung von 320 x 224 Pixel.

Auf den 16-Bit-Konsolen erlebte die Bitmap-Grafik ihre Blüte: Shoot'em-Ups glänzten mit detaillierten Hintergründen und feinen Explosionen, Mehrebenen-Scrolling spiegelte räumliche Tiefe vor. Prügelspiele und Jump'n'Runs profitierten von Größe und Vielfarbigkeit der Sprites. Ob Ryu, Mario, Earthworm Jim, Link, Samus oder Sonic – Videospielcharaktere wurden dank besserer Grafikfähigkeiten zu Persönlichkeiten, die sich durch individuelle Merkmale auszeichneten.

Auch in der dritten Dimension gab es Fortschritte: In den Achtzigern wurden 3D-Effekte in der Spielhalle üblicherweise durch die Verwendung von Vektor-Grafik erzielt – statt vorgezeichneter Pixel bestand das Bild aus Linien, deren Lage und Form durch Raumkoordinaten und mathematische Funktionen definiert wurden. Doch trotz eines intensiven räumlichen Erlebnisses waren "Tempest" oder "Star Wars" enge Grenzen in der Darstellung gesetzt: Bei Vektorautomaten gab es keine Hintergrundgrafik und keine gefüllten Flächen. Ende der Achtziger tauchten in der Spielhalle die ersten Automaten auf, die in Echtzeit berechnete Polygon-Grafik verwendeten und dadurch Farben und Flächen ins Spiel brachten – Namcos "Winning Run" oder Ataris "Hard Drivin'" sollten wegweisend für die rasante Entwicklung ab Mitte der Neunziger sein. Auch auf den 16-Bittern war der Drang zu 3D spürbar: Der Grafikprozessor des SNES bot einen Spezialmodus, der schnelle Rotation und Zoomeffekte bei Bitmap-Grafiken zuließ. Obwohl es sich nur um Pseudo-3D handelte, zeigte der so genannte 'Mode 7' bei Titeln wie "Super Mario Kart", "F-Zero" oder "Pilotwings" ansehnliche Ergebnisse. Echtes 3D in annehmbarer Geschwindigkeit gab es dagegen nur bei Modulen, die mit dem SuperFX-Spezialchip der englischen Entwickler Argonaut ausgestattet waren. Bei "Star Fox", "Stunt Race FX" oder "Vortex" berechnete der Zusatzprozessor in Echtzeit texturierte und schattierte Polygone, die mit Bitmap-Grafik >>

Dank 'Super FX'-Spezialchip gibt's in "Star Fox" (bei uns "Star Wing") echte Polygon-Action.

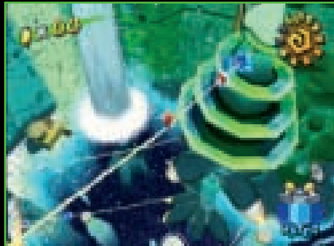






▲ Solid Snake unterzog sich zwischen "Metal Gear" (NES, 1987, links) und dem ersten "Metal Gear Solid" (PSone, 1998, Mitte) einem einschneidenden Perspektivwechsel. Seither ist er Protagonist einer der wichtigsten Action-Adventure-Reihen der Spielegeschichte (rechts Teil 3 auf PS2).





▲ 17 Jahre liegen zwischen Marios erstem ("Super Mario Bros.") und letztem ("Super Mario Sunshine") Hüpfabenteuer. Mit "Super Mario 64" (1996, Mitte) veränderte Mario-Vater Miyamoto das Jump'n'Run-Genre für immer.

>> kombiniert wurden. Während eine Hand voll SNES-Titel dank SuperFX-Chip echtes 3D-Spiel lieferten, wurde Mega-Drive-Fans nur ein einziges Spezialhardware-getriebenes Polygon-Werk gegönnt: Die Umsetzung des "Virtua Racing"-Automats kam durch den Sega-eigenen SVP-Chip ('Super Virtual Play') ins Rollen.

Neue Dimensionen

Die Konsolenwelt der beginnenden Neunziger war flach, doch auf Computern gewann 3D-Grafik zunehmend an Popularität. Während sich im vorangegangenen Jahrzehnt ausschließlich Flug- und Rennsimulationen eindrucksvoll räumlicher, aber unansehnlicher Vektorgrafik bedient hatten, nutzten findige Programmierer die steigenden Rechenkapazitäten für die Darstellung polygonaler Architektur, deren Flächen mit abwechslungsreichen Bitmap-Texturen überzogen wurden. Die Echtzeit-3D-Grafik erlaubte dem Spieler, sich in Ich-Perspektive durch den Raum zu bewegen und stärker als je zuvor in die virtuelle Welt einzutauchen. Actiontitel von id Soft, aber auch die Rollenspiel-Reihe "Ultima Underworld" machten die Ego-Ansicht derart populär, dass sie zur treibenden technologischen Kraft im PC-Bereich wurde. "Quake" & Co. führten in der zweiten Hälfte der Neunziger zur Durchsetzung spezieller 3D-Beschleuniger-Karten, die zusätzlich zur normalen Grafikhardware in den Rechner gestöpselt wurden.

Auch auf Konsolen vollzog sich dieser bislang größte grafische Schritt der Spielegeschichte: Mit Saturn und Playstation brach endgültig das 3D-Zeitalter an, zweidimensionale Bitmap-Grafik wurde mehr und mehr als Darstellungsform



▲ Endgültiger Abschied von Bitmap-PS: "Ridge Racer" definierte 1994 das Rennspiel-Genre auf Konsole neu.

verdrängt und fand nur noch auf exotischen oder Handheld-Konsolen bzw. in bestimmten Genres Verwendung. Die 3D-Fähigkeiten der 32- und 64-Bit-Systeme führten zu drastischen Veränderungen in der Weise, was Spieler von interaktiver Unterhaltung erwarten bzw. wie sie von der Gesellschaft betrachtet und bewertet wird. Erst durch ihre polygonale Zusammensetzung wurde Lara Croft, die sich zum ersten Mal 1996 durch verwitterte Tempelanlagen kämpfte, zu einer Heroine der Popkultur. Die schnelle, detaillierte Ego-Perspektive mit ihrer größtmöglichen Immersion schuf das Fundament, auf dem die Kritiker von Videospiel-Gewalt ihre Gebäude aus Wirkzusammenhängen errichten konnten. Nicht "OutRun" macht Straßen-Rowdys, sondern "Burnout".

Vielen Genres bescherte die Durchsetzung der 3D-Grafik fundamentale Veränderungen bei Spieldesign und -mechanik, andere konnten erst durch die Dreidimensionalität ihren Siegeszug antreten. Die wenigsten Beat'em-Ups und Actionspiele basieren heute noch auf Bitmap-Grafik, und wenn, dann richten sie sich an nostalgische Experten – jüngere Spielergenerationen können mit den Pixelfeuerwerken nicht mehr viel anfangen. Seit "Super Mario 64", "Crash Bandicoot" & Co. muss beim Hüpfen auf Heimkonsolen auch die Z-Achse miteinberechnet werden, 2D-Jump'n'Runs gibt's nur noch auf dem GBA. Und erst 3D machte das Third-Person-Action-Adventure vom exotischen Genremix zur wichtigsten Spielart, die sogar über das Wohl und Wehe einer Konsole bestimmt – siehe "Tomb Raider", "Metal Gear Solid" oder "Resident Evil".




◀ In der ersten Hälfte der Neunziger wird auf Computern nicht nur in Ego-Perspektive geballert, sondern auch 'rollengespielt' (wie hier in "Ultima Underworld").

Schöne neue Grafikwelt: Die kommende Konsolengeneration wirbt mit Echtzeit-Grafik in Renderfilm-Qualität. Wie bezahlbar opulente Action wie "Gears of War" (Xbox 360) oder "Killzone" (PS3, Bild) ist, bleibt allerdings fraglich.

Schöner, schneller, besser ?

Nach dem gewaltigen Sprung von 16 zu 32 Bit konnte der Schritt zur nächsten Konsolengeneration in Ermangelung einer weiteren grafischen Dimension nur unspektakulärer ausfallen. Natürlich pochten die Konsolenhersteller vor allem auf die grafische Qualität ihrer 128-Bit-Geräte – schließlich ist der visuelle Eindruck die stärkste Waffe zur Erzeugung von Begehrlichkeit. So entscheidend wie eine Generation vorher änderte die optische Kraft von Dreamcast, PS2, Xbox und Gamecube das Spielgefühl aber nicht. Die maximale Auflösung war an die Grenze der Relevanz gelangt: Ob die PS2 1280 x 1024 und die Xbox 1920 x 1080 Pixel darstellen kann, ist bei einer PAL-TV-Auflösung von 720 x 576 irrelevant. Stattdessen geriet die Zahl darstellbarer Vielecke zum Qualitätsmerkmal einer Spielehardware, ebenso wie der Videospeicher oder bereits in die Grafikchips eingebaute Hilfsmittel wie Anti-Aliasing (Kantenglättung) und Pixel Shader (verantwortlich für Lichter und Transparenzen bei Texturen).

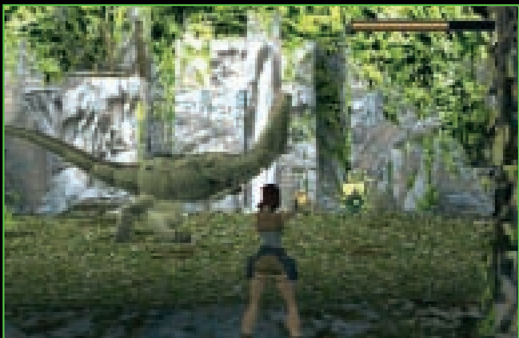
Echtzeit-3D wurde in den letzten Jahren der Standard, ja fast schon zum Dogma von Computer- und Videospielen. Selbst Titel, deren Design oder Genre eine fixe isometrische Perspektive nahe legen (und damit ebensogut mit Bitmap-Optik auskämen), werden gnadenlos polygonalisiert. Bei Action-Rollenspielen wie "Baldur's Gate: Dark Alliance" oder Simulationen wie den "Urbz" darf die Perspektive beliebig gedreht und gezoomt werden, auch wenn nur eine Hand voll spielerisch sinnvolle Kamerawinkel existieren. Allerdings gibt es einen (optischen) Gegentrend zur obligatorischen dritten Videospieldimension. Der Cel-Shade-Stil mischt die einfache Ästhetik der Bitmap-Vergangenheit mit moderner Polygon-Technik; Titel wie "Viewtiful Joe" punkten – obwohl nur vordergründig flach – bei 2D-nostalgischen Videospielveteranen.

Wohin geht die Reise mit der kommenden Generation? Zum einen wird es bei Xbox 360 und Playstation 3 dank höherer Auflösung erheblich schärfere und detailreichere Spielegrafiken geben – zumindest auf HDTV-Fernsehern. Zum anderen wird die 3D-Grafik noch ein bisschen atmosphärischer und 'lebensechter' werden: Ein Vielfaches an Rechenleistung erlaubt einen höheren Polygoncount, feinere Texturen und realistischere Lichteffekte. Ob mit der neuen Generation aber die Grenze zwischen Echtzeitgrafik und Renderfilm endgültig verwischt, wie es z.B. Sonys E3-Präsentationen glauben machen wollten, ist mehr als fraglich. Denn die leistungsfähige 3D-Hardware mag Programmierer und Konsole viele Mühen abnehmen – all die wunderschönen Charaktere, Bauten und Welten müssen aber immer noch in langwieriger Kleinarbeit von den Entwicklern erschaffen werden. In Zukunft wird der limitierende Faktor für Spielegrafik nicht mehr die Technik sein, sondern ihre Bezahlbarkeit. *sf*





Back to the roots: Die 128-Bit-Generation befindet sich fest im Griff der Dreidimensionalität. Wenige Titel wie "Jet Set Radio" oder "Viewtiful Joe" bilden mit dem Cel-Shade-Stil eine Pseudo-2D-Gegenbewegung.





Seit 32 Bit gehören Action-Adventures zu den wichtigsten Genres: Entweder mit beweglicher Kamera wie bei "Tomb Raider" (PSone, links) oder fester Perspektive wie "Resident Evil" (PSone).



Während SNK dem 2D-Beat'em-Up treu blieb, eröffneten Sega mit "Virtua Fighter" (Bild) und Namco mit "Tekken" neue Prügelspiel-Dimensionen.

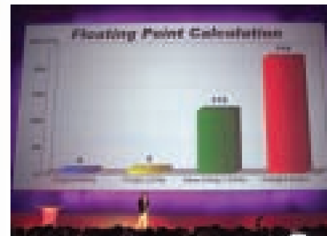
NEXT LEVEL

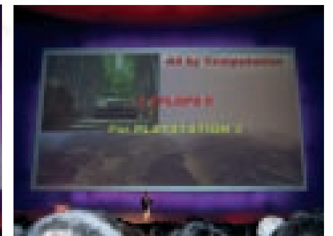
Revolution | Playstation 3 | Xbox 360

Xbox 360 vs. PS3

Hype und Realität – Teil 1







Sonys E3 Pressekonferenz protzte mit schicken Tabellen, Balkendiagrammen und Zahlenspielereien. Alles nur Show?

>>| Microsoft und Sony fahren die größten Geschütze auf, um Kunden zu überzeugen, wie viel besser ihre kommende Hardware sei. Dabei ähneln sich PS3 und Xbox 360 in vielen Aspekten wie HDTV-Unterstützung, Wireless-Technologie und 512 MB Speicher. Die Rechenleistung von einem (Xbox 360) bzw. zwei TeraFLOPS (PS3) schlummert in ihren Kisten – das behaupten zumindest beide Hersteller. Jedoch wird hier ein bisschen geschummelt: Der Cell-Chip der PS3 besitzt nur 218 GigaFLOPS Leistung (siehe Next Level 10/03). Um auf zwei TeraFLOPS zu kommen, wird einfach die Leistung des RSX-Grafikprozessors dazu addiert. Microsoft macht von diesem Trick ebenso Gebrauch. In der Praxis gehören solche Werte aber mehr ins Reich der Fantasie. nVidias neueste Grafikkarte GeForce 7800 GTX, die dem RSX ähneln soll, leistet auch nur 200 GigaFLOPS.

E3-Betrug?

Um der Öffentlichkeit auf der E3-Messe 2005 die bombastische Leistung zu präsentieren, kamen zahlreiche Spieledemos zum Einsatz. Bei Sonys Pressekonferenz flimmerten allerdings viele vorberechnete Sequenzen über die Leinwand. Das Dilemma der Hersteller: Die kommende Hardware ist noch immer nicht in trockenen Tüchern. Die ersten Xbox-360-Entwickler-Kits, auf denen auch spielbare Demos liefen, besaßen nur einen Teil der Power der finalen Hardware. Die PS3 existiert nur als Prototyp, der mit Cell-Prozessor und RSX-Grafikchip bestückt ist. Trotz unfertiger Geräte wollte jeder die größte Show veranstalten. Also alles nur Augenwischerei?

Datendurchsatz

Schauen wir uns die Hardwaredaten genauer an, bei denen es nicht nur auf Taktraten ankommt. Bandbreiten sind ebenso von großer Bedeutung, um flinken Datenaustausch zu ermöglichen.

Zwei Jahre lang werkelte ATi an der R500-Grafikkarte der Xbox 360. Das Ergebnis sind zwei Chips onboard: Grafikprozessor und 10 MB Embedded DRAM. Der Vorteil: Die riesige Bandbreite von 256 GB/s zwischen den Bausteinen ermöglicht es, in Windeseile Tiefeninformationen, Transparenzen sowie Anti-Aliasing auf den Bildschirm zu zaubern. Genau dieser Zwischenspeicher kompensiert den Flaschenhals zum Hauptspeicher (22 GB/s Bandbreite). Letzterer wird dann nur noch mit Texturen und anderen Daten belastet. Jedoch reichen 10 MB nicht für ein Bild in voller HDTV-Auflösung inklusive Anti-Aliasing aus. In diesem Fall zerlegt man ein Bild in Einzelteile und lagert es im Hauptspeicher aus.

Selbiges Bandbreiten-Manko besitzt auch die PS3 mit ihren 25 GB/s Datendurchsatz, jedoch wird die Performance mit 256 MB Grafikspeicher und ebenso großem Hauptspeicher aufgefangen. Bleibt die Frage, ob die Bandbreite hier auch für HDTV-Auflösungen, Highres-Texturen und Anti-Aliasing ausreicht. Das werden erst hochauflösende Spiele zeigen.

Nächsten Monat beleuchten wir Grafik-Pipelines und Programmierung von PS3 und Xbox 360. *ts* |<<

Next Level-Themen im Überblick:

- Nachgehakt [MAN!AC 08/05]
- Krieg der Speichermedien [MAN!AC 07/05]
- Spiel auf Bestellung [MAN!AC 06/05]
- Revolution der Steuerung? [MAN!AC 05/05]

TECH-TICKER >> +++ **360 Beta:** Microsoft hat bereits Beta-Kits an Entwickler ausgeliefert, die weit mehr Leistung als die bisherigen Entwicklerstationen besitzen, die auch auf der E3 zum Einsatz kamen. +++ **PS3 macht Verlust:** Laut Analysten müsste neben Microsoft auch Sony bei ihrer neuen Hardware draufzahlen. Errechnete Produktionskosten von 494 Dollar pro PS3 würden einem geschätzten Verkaufspreis von 400 Dollar gegenüberstehen. +++ **Bald HD-DVD in Xbox 360?** Neben einer HD-DVD-Allianz mit Toshiba deutete ein Microsoft-Sprecher an, dass ein HD-Laufwerk die Konsole gut ergänzen würde. +++ **Architektur-Wurzeln in der PS3:** Das Gehäuse-Design der PS3 wurde laut einer japanischen Wirtschaftszeitung von Wolkenkratzern in Tokio inspiriert. +++ **Cell fürs Militär:** Mercury Computer Systems hat den Cell-Chip lizenziert. Der Hersteller bietet Systeme zur Daten-Verarbeitung in medizinischen und militärischen Bereichen an, z.B. für Radar- oder Röntgen-Geräte.

Die Rückkehr der Pixel

File Names Contents Custom

.:::: Desktops für Anspruchsvolle ::::.

http://www.desktopgaming.com

Wer kennt das nicht? Man sitzt vor dem Computer, sollte eigentlich dringend einen Artikel schreiben, aber, naja, das kann man ja auch noch später machen. Stattdessen sortiert man die MP3-Sammlung, löscht endlich einmal all die alten E-Mails und dann, ja dann kann's eigentlich gleich losgehen. Nur, irgendwas fehlt. Die Worte fließen nicht, das Hirn ist leer. Da hilft nur eins: Ein neuer Bildschirmhintergrund muss her! Das erfreut das Auge und inspiriert die müden grauen Zellen. Für Videospieler mit (selbstattestiertem) Sinn für Ästhetik gestaltet sich die Suche nach einem passenden Motiv allerdings schwierig. Um abseits vom typischen Knarren-Brüste-Muskeln-Autos-Artwork fündig zu werden, reisen wir deshalb in die Vergangenheit. Genauer gesagt in eine Oase der Bildschirmruhe: **www.desktopgaming.com**. Hier erinnert man sich noch an die Zeit, als ein gutes Level nicht mehr als ein paar Bildschirme Platz brauchte. Die teilweise sehr großen (3.000 x 1.200 Pixel sind keine Seltenheit) Desktop-Motive stammen größtenteils von 8- und 16-Bit Klassikern und zeigen z.B. die komplette erste Stage von "Super Mario Bros."
Dass sich die Seite auf älteres Material konzentriert, hat nicht nur mit Retro-Liebe zu tun, sondern auch ganz praktische Gründe. Schließlich lassen sich die alten Kamellen dank Emulator-Software und Photoshop vergleichsweise schnell zu solchen Hintergründen zusammenbasteln. Und weil das alles so einfach geht, darf auch jeder mitmachen und Desktop-Motive beisteuern.

Sonic the Hedgehog

Super Mario Bros

Desktopgaming

Dot Mario

Dot S

WEB-TIPP

.:::: Pac-Man für den Schreibtisch ::::.

http://www.dot-s.net

Wem die Mario-Motive von desktopgaming.com noch zu hochauflösend sind, der freut sich über einen ganz besonderen Leckerbissen aus Japan. Die Firma Tomtec verkauft unter **www.dot-s.net** Steckbretter, auf denen Ihr mit Plastik-Pins Eure Favoriten aus 8-Bit-Zeiten lebensecht nachbilden könnt. Es gibt Vorlagen für Mario und Luigi, "Pac-Man", "Dig Dug" und "Space Invaders". Mit jeweils über 500 verschiedenfarbigen Steinen und einer beigelegten Anleitung könnt Ihr den Klempner und seine Kumpanen in verschiedenen Posen zusammenstecken oder Eurer Fantasie freien Lauf lassen und Feuerblumen oder Koopa-Panzer basteln. Das Resultat ziert dann Euren Schreibtisch und macht sich garantiert spitze neben einem Monitor mit passendem Desktop. Aber Vorsicht: Das Steckbrett lenkt garantiert wieder von der Arbeit ab. Aber die kann man ja auch noch später erledigen...
Europäer kaufen z.B. hier: **http://www.ncsx.com/2005/ncs041105/dotpin.htm**



1993: Videospiel-wegbereiter Atari zeigt seine Krallen bei der mit 64-Bit und 3D-Chip ausgestatteten Jaguar-Raubkatze.

ATARI JAGUAR

NACH MEHRFACHEM FIRMENUMBAU STEHT ATARI AM ABGRUND: DIE GLORREICHE VIDEOSPIEL-VERGANGENHEIT IST ALLES, WAS DIE AMERIKANER AM LEBEN HÄLT. DOCH MIT HILFE VON IBM UND DEN ENGLISCHEN ‘FLARE TECHNOLOGIES‘-ENTWICKLERN WAGEN DIE INTERAKTIVEN PIONIERE EIN POMPÖSES 64-BIT-COMEBACK.

1993: Der Zeitpunkt für Ataris Wiederbelebung scheint perfekt gewählt. Das Ende der 16-Bit-Ära steht an und die gesamte Videospielwelt lechzt nach der neuen Hardware-Generation. Der angriffslustige, günstige Preis von 250 Dollar für das Grundgerät inklusive der technisch ansprechenden Weltallschlacht ”Cybermorph” soll US-Endkunden in Scharen anlocken. Zudem schalten die Amerikaner zänkische Werbefilmchen – ergötzt Euch an einer breiten Spot-Auswahl auf unserer DVD im Extended-Bereich. Trotzdem geht die bissige Miezekatze in die Flop-Analen von Atari ein. Lediglich 250.000 Konsolen wandern über die Ladentheken, das mickrige Software-Angebot von knapp über 60 Spielen trägt maßgeblich zur bitteren Niederlage bei. Überlebenswichtige japanische Dritthersteller wie Square, Capcom und Konami lassen Ataris schnurrende Maschine links liegen, Videospielgigant Sega und Newcomer Sony liegen bereits bedrohlich auf der Lauer. Schließlich sorgt das exzentrische Innenleben des Gerätes für heftiges Kopfschütteln. Den Posten des technischen Leitwolfs übernimmt nicht die ‘68000er Motorola’-CPU, sondern zwei spezielle Chips. Die beiden sturen Kerle tragen als passende Namen Tom und Jerry. In einem kunterbunten ‘Katz und Maus’-Spiel übernimmt Tom das grafische Aufgabengebiet, während sich Jerry hauptsächlich mit Sound- und I/O-Aufgaben beschäftigt. Der Jagdtrieb von Ataris Raubkatze wird mit den meisten Spielen nicht gestillt: Minimal verbesserte Umsetzungen von Amiga- und Mega-Drive-Software schluckt das Kätzchen zu Hauf, ein wohliges Schnurren bleibt aber aus. Lediglich wenige Exklusivtitel wie die Kultballerei ”Alien vs. Predator” und die technisch beeindruckende Mech-Schlacht ”Iron Soldier” wecken das Jaguar-Tier. Atari-Jünger huldigen zudem Jeff Minters Neuauflage ”Tempest 2000” mit einem Kniefall und jauchzen selbst bei der spielerisch kaum veränderten ”Defender”-Version vor Freude.

Kopierern schiebt Atari mit dem zu spät ausgelieferten CD-ROM-Laufwerk einen Riegel vor: Das Double-Speed-Laufwerk von Philips trumpft mit einem eigenen Format auf. Das externe Gerät schluckt Musik-CDs sowie CD+Gs und generiert dank Jeff Minters ‘VLM1’ schicke Partikeleffekte im Takt der Musik. Doch bei der Software-Seite setzt die Raubkatze auf eine radikale CD-ROM-Diät. Nur knapp über zehn Spiele wie ”Myst” oder ”Blue Lightning” erscheinen für die rare Peripherie. Trotz Ataris desaströsen Hardware-Verkaufszahlen erhalten diverse Heimentwickler das sympathische Raubkätzchen mit liebevollen Eigenentwicklungen am Leben. *rf*

Atari Jaguar	
CPU-Taktfrequenz:	13,3 MHz
Benchmarks:	3,5 MIPS
Arbeits-RAM:	2 MB
Auflösung:	680 x 450
Farbtiefe:	bis 24 Bit
Farbpaletten:	16,7 Millionen
Sprites:	ja
Controller-Ports:	2

Weiterführende Informationen

www.planet-atari.de
www.computerspielemuseum.de
www.homecomputermuseum.de



1995 veröffentlichen die Amerikaner das Jaguar CD. Das unter Sammlern begehrte Add-On steckt Ihr zum Betrieb in den Modulslot der Konsole.

Gigantisch, klobig und ungenau: Das überdimensionierte Joypad liegt nicht gut in der Hand; auch Steuerkreuz sowie Aktions-Tasten gewinnen keinen Präzisions-Preis.



Revolutionäre 3D-Brille ohne Zukunft

Bereits in den 90er-Jahren sehnen sich Videospieler nach mehr Nähe zu ihren virtuellen Helden: Mit dem zuckersüßen "Rayman" durch knallbunte Levelkonstruktionen hüpfen, sich hinter das Steuer des kriegslüsternen "Defender"-Weltraumgleiters setzen, Humanoiden retten und im Partikelregen untergehen oder sich in einem engen Schachtlabyrinth verirren und plötzlich einem geifernden Alien gegenüber stehen – oh wie schön! Das denkt sich auch Atari und engagiert die Hightech-Profis Virtuality. Die englische Firma konzipiert eine futuristische 3D-Brille samt stylischem Controller für die Jaguar-Raubkatze.



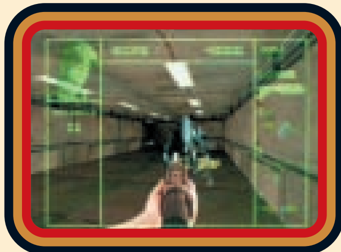
Zukunft ohne Weitblick: Großspurig kündigt Atari bereits zu Beginn der Jaguar-Ära eine 3D-Brille an, die jedoch nie das Licht der Videospielwelt erblickt.

Nach etlichen schlaflosen Nächten präsentiert Virtuality 1994 auf der CES ein funktionstüchtiges Gerät. Die Messebesucher kommen aus dem Staunen nicht mehr heraus, denn selbst knackige und Trashtalk-verseuchte Mehrspieler-Duelle sind dank eingebautem Mikrofon möglich. Das zukunftsträchtige Zubehör verblüfft zudem mit rasanter 250Hz-Geschwindigkeit und einem durchaus schmackhaften Preis – der Blick in die Zukunft soll nur 300 Dollar kosten. Wie beim aktuellen Gametrak von Atari wertet eine so genannte 'Tracking Station' die Bewegungen von Helm und Controller aus. Doch das bewundernswerte Projekt steht unter keinem guten Stern: Atari versinkt bereits unaufhaltsam im Schuldensumpf. Lediglich bei einem garantierten Erfolg würden die Amerikaner noch mehr Geld in die Verschmelzung der virtuellen und wirklichen Welt stecken.

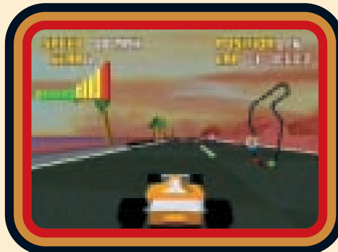
Nachdem Nintendos Virtual Boy als größter Flop in die Geschichte des japanischen Videospielriesen eingeht, entschließt sich Atari das ambitionierte Vorhaben rigoros zu beenden. Da die Hoffnung zuletzt stirbt, verbessert Virtuality Inc. sein Produkt trotzdem weiter. Die Engländer beheben in aufopfernder Arbeit technische Probleme, erhöhen die Auflösung und lackieren den Helm in ein leuchtendes Blau um.

Doch keine Zubehör-Variante findet den Weg in den Handel. Es wird jedoch gemunkelt, dass eine Hand voll VR-Prototypen in Umlauf gelangten. "Missile Command 3D" unterstützt als einziges Spiel die Peripherie und untermauert somit diese These. Den heiligen Gral der Videospiele stellt nicht die seltene 3D-Brille für die Vectrex-Konsole dar, sondern die nicht vollendete Zukunfts-Vision von Atari. Ergo: Wer eine Atari-3D-Brille sein Eigen nennt, braucht keine Riester-Rente.

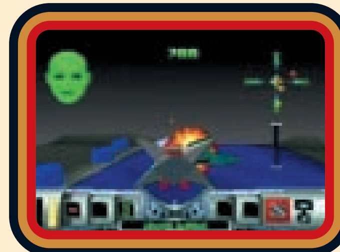
Der schmale Grat von 16-Bit zu 64-Bit



Alien vs. Predator, 1994
Das Kultspiel für den Jaguar – trotz krassen Wertungsschwankungen.



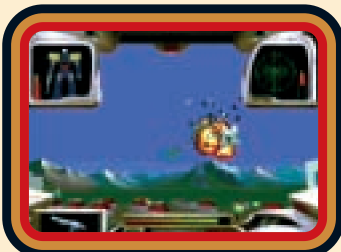
Checkered Flag, 1994
Reifenpanne: Die dreiste "Virtua Racing"-Kopie langweilt mit überholter, lahmer Optik.



Cybermorph, 1993
Gratis-Beilage: trotz rasanter Polygon-Grafik eine langweilige Weltraumschlacht.



Defender 2000, 1996
Grelle Farben erleuchten die Neuauflage, das hektische Spielprinzip bleibt.



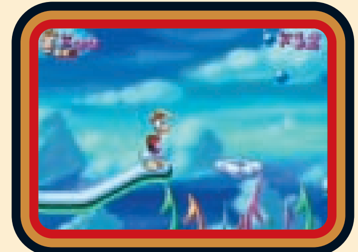
Iron Soldier, 1994
Krachende Mech-Schlacht mit imposantem 3D-Universum.



Kasumi Ninja, 1994
Billiger "Mortal Kombat"-Abklatsch mit lächerlichem Kampfsystem.



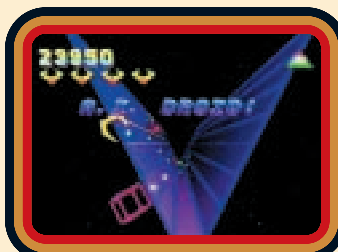
NBA Jam Tournament Edition, 1995
Akzeptable Umsetzung des grandiosen Spielautomaten.



Rayman, 1995
Ubisofts Maskottchen feiert einen wunderschönen Hüpfeinstand.



Sensible Soccer, 1995
Einfallslose Umsetzung des brillanten Fußballspektakels.



Tempest 2000, 1994
Jeff Minters Nonstop-Ballerei im psychedelischen Farbgewand.



Danke an den Retro-Fachhändler Video Game Source für die Jaguar-Verkabelung (www.videogamer.de)
Fotos aus: "Spielkonsolen & Heimcomputer" (www.gameplan.de)

LAUF, PIXEL, LA

»I Eines der Hauptprobleme der Videospielsteinzeit lag bei der Reproduktion von flüssigen Bewegungsabläufen der Videospielhelden. Dank verbesserter Hardware und kreativen Köpfen wichen holprige Zwei-Phasen-Animationen nach und nach originellen und realistischeren Fortbewegungsdarstellungen. Die neue 'Freiheit' ging soweit, dass sich Eure heroischen Pixel bei Nichtbeachtung sogar mit sich selbst beschäftigten. Vor dem virtuellen Schaulaufen hauchten Illustratoren Euren verpixelten Protagonisten auf kariertem Papier Leben ein. Jeder Pixel wurde in akribischer Feinarbeit definiert und mit Farbe versehen. Besonders schlaue Füchse kauften sich einen teuren Videorecorder und zeichneten dank Pausenfunktion einen perfekt ausgeführten Überschlag nach – so geschehen bei "IK+"-Programmierer Archer Maclean. *rf* I«

IK+ (System 3/1987) Kreativer geht's nicht mehr: Für einen makellosen Überschlag schaute sich der Prügelpionier Archer Maclean hunderte Kung-Fu-Filme an und nahm sich danach selbst beim wilden Hüpfen auf – doch der frühe 'Motion Capturing'-Versuch misslang. Glücklicherweise war seine Freundin ein großer 'Grease'-Fan und überredete den Programmierer zu einem gemütlichen Popcorn-TV-Abend: Denn in besagtem Film zelebriert ein Schauspieler einen perfekten Überschlag. Diese Meisterleistung hielt Archer auf Video fest und zeichnete dank moderner Pausenfunktion den Hüpfexperten von der Glotze ab.

Marvel vs. Capcom 2 (Capcom/2000) In der "Street Fighter 2"-Urzeit beschäftigte sich die athletische Chun-Li mit der hohen Kunst der Drehkicks und schnellen Fußtritten. Doch mit der Zeit spürte die Schönheit das Feuer in ihr und entfachte einen Flammenzauber, der selbst Ken erblassen lässt.

Mike Tyson's Punch-Out!! (Nintendo/1987) King Hippo, Herrscher der Hippo-Inseln: Der Dickwanst hat uns etliche Nerven gekostet. Denn der alte Schlawiner blockte jeden Eurer Angriffe. Nur mit der 'Schlag dem Fetten ins Gesicht, sobald er sein Maul aufreißt'-Taktik ließ sich der rundliche Opa knacken. Vor Schreck fiel ihm seine rote Hose runter und offenbarte seine wunden Punkt.

The King of Fighters '98: The Slugfest (SNK/1998) Mai, die MAN!ACs beten Dich an. Deine zarte Haut, deine seidigen langen Haare, deine hautengen Fummel und dein riesiger, wohlgeformter... Wir schweifen ab! SNK gehört in die Königsklasse der Animationskünstler. Mit welcher Detailverliebheit die Japaner an ihren Schöpfungen arbeiten, beweist Mai bei ihrer erotischen Eröffnungspose.



Ghouls 'n Ghosts (Capcom/1988)
Auch im zweiten Abenteuer weiß sich Ritter Arthur schlagkräftig mit der Lanze zu wehren. Der erste Level startet erneut auf dem Friedhof – doch diesmal zerlegt Ihr nicht Zombies, sondern Sensenmänner in deren Einzelteile – wohl bekomm's!

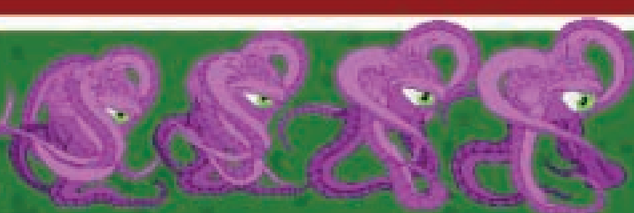




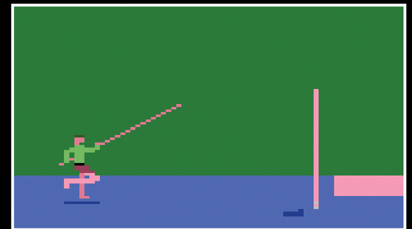
Super Mario World (Nintendo/1991) Ach, ist der süß! Der liebliche und äußerst verfressene Dino Yoshi erlebt seine virtuelle Geburt in Marios erstem SNES-Hüpfabenteuer und begeistert mit langer Zunge, der Kondition eines Marathon-Läufers und doppelter Kamel-Kraft.

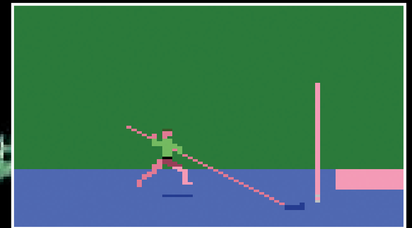
The Legend of Zelda: A Link to the Past (Nintendo/1991) Schwertchen, Schwertchen in der Hand, wer macht den schönsten Schwertschweif im virtuellen Land? Diese rhetorische Frage stellt sich nicht, sobald Ihr Links Wunderschlag in Aktion seht. Mit der Kraft der vollen Herzen schleudert der Winzling aufmüpfigen Feinden Sprühfunken entgegen.

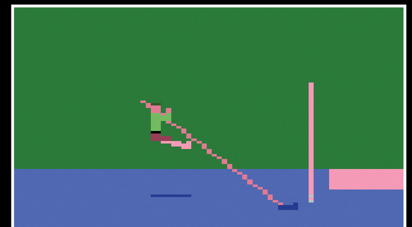


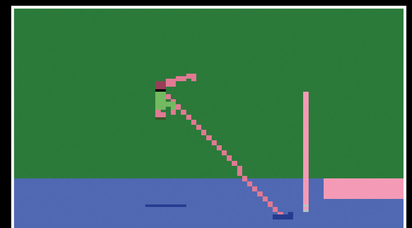


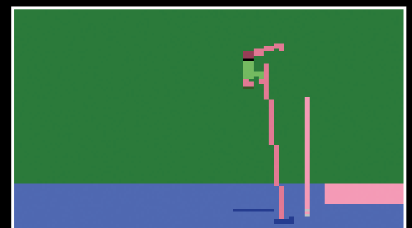
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Cap./1997)
Das Tentakel-Vieh Shuma weiß, wie sich ein knochenloses Lebewesen stilvoll fortbewegt.

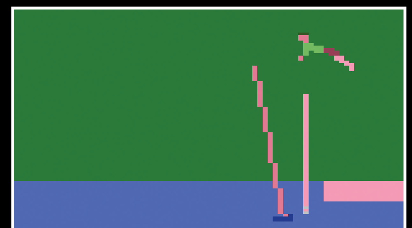


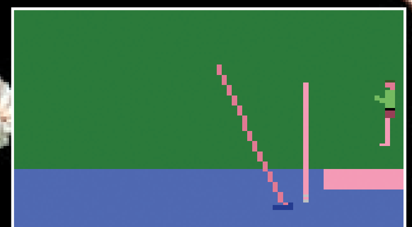












Decathlon (Activision/1983) Dynamisch und elegant meistert der Stabhochspringer selbst höchste Höhen. Nur beim Fall lässt der Pixel-Athlet die entsprechende Lockerheit vermissen.

Nintendo®

BiG news!

No 1

DIE NINTENDO® SENSATION DES JAHRES!

Der Super Game Boy™ ist da!



Spielt alle Eure Game Boy™ Spiele auf dem großen TV-Bildschirm! In Farbe!

HAVE MORE FUN!

DARAUF HABEN MILLIONEN GAME BOY™ SPIELER GEWARTET:

Den Super Game Boy™!

Denn jetzt könnt Ihr alle Eure Game Boy™ Spiele auch auf dem Super Nintendo™ spielen. Mit dem Super Game Boy™. Und das heißt: auf dem richtigen TV-Bildschirm, 50 x größer, in Farbe, mit Rahmen, die man selbst gestalten kann, mit Super-Stereo-Sound und mit vielen anderen zusätzlichen Features! Tips und Tricks verrät Euch der 76seitige Spieleberater! Der ist nämlich gleich dabei. Der Super Game Boy™ von Nintendo® – ein völlig neu-es Spielerlebnis für über 100 Game Boy™ Spiele! Alle sind jetzt größer, schöner, bunter und machen noch mehr Spaß!



HAVE MORE FUN!

Titel: Super Game Boy – **Hersteller:** Nintendo – **Jahr:** 1994 – **System:** SNES

Nintendo weiß schon lange, wie man die Game-Boy-Hardware möglichst oft in diversen Variationen an den Mann bringt. Das 1994 erschienene SNES-Add-on wurde sogar groß beworben, hatte aber auch noch mehr Reiz als heute – schließlich war damals Pixeloptik auf dem heimischen Fernseher noch Standard.

Ratchet: Deadlocked	Sony	Action	November
Regiment, The	Konami	Action	Oktober
Resident Evil 4	Capcom	Action	18. November
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	28. Oktober
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	4. Quartal
Shadow the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Sly 3:	Sony	Jump'n'Run	2005
Socom 3: U.S. Navy Seals	Sony	Action	3. Quartal
Sonic Gems Collection	Sega	Jump'n'Run	Oktober
Soul Calibur 3	Namco	Beat'em-Up	3. Quartal
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	7. Oktober
SpongeBob: Film ab!	THQ	Jump'n'Run	Februar 2006
SSX on Tour	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
Star Wars: Battlefront 2	Pandemic	Action	3. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Stargate SG-1: The Alliance	Koch-Media	Ego-Shooter	Oktober
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
Tak 3	THQ	Jump'n'Run	März 2006
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee	Konami	Action	4. Quartal
The Suffering Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Total Overdose	SCi	Action	4. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Unglaublichen, Die 2	THQ	Action	November
Warriors, The	Take 2	Action	21. Oktober
Without Warning	Capcom	Action	28. Oktober
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal
WWE Smackdown vs. Raw 2006	THQ	Beat'em-Up	November

Xbox	Hersteller	Genre	Release
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	2005
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2005
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
Battlestations Midway	SCi	Strategie	1. Quartal 2006
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal
Blazing Angels: Squadron of WWII	Ubisoft	Action	4. Quartal
Brothers in Arms Earned in Blood	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal
Bully	Take 2	Action	Oktober
Burnout Revenge	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
Chroniken von Narnia	Buena Vista	Action-Adventure	4. Quartal
City of the Dead	Hip Interactive	Action	1. Quartal 2006
Combat Elite: WWII Paratroopers	Koch-Media	Action	Oktober
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	3. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	4. Quartal
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	November
Darkwatch	Ubisoft	Action	4. Quartal
Dead to Rights 2	Namco	Action	3. Quartal
Delta Force Black Hawk Down	Electronic Arts	Action	2005
Fear & Respect	Midway	Action	4. Quartal
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	4. Quartal
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	4. Quartal
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	4. Quartal
Gun	Activision	Action-Adventure	November
Half-Life 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	3. Quartal
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	3. Quartal
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
King of Fighters 2000/2001 Doublepack	SNK	Beat'em-Up	2005
Kingdom under Fire: Heroes	Koch-Media	Strategie	7. Oktober
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	3. Quartal
Matrix: Path of Neo	Atari	Action	17. November
Mortal Kombat Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
MotoGP 3	THQ	Rennspiel	3. Quartal
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
NBA 2K6	Take 2	Sportspiel	Oktober
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	November
NHL 2K6	Take 2	Sportspiel	Oktober
Painkiller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	November
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	2005
Prince of Persia Kindred Blades	Ubisoft	Action	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	28. Oktober
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Shadow the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Snow	Take 2	Simulation	1. Quartal 2006
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	7. Oktober
SpongeBob: Film ab!	THQ	Jump'n'Run	Februar 2006
SSX on Tour	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
Star Wars: Battlefront 2		Pandemic	Action
3. Quartal			
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Stargate SG-1: The Alliance	Koch-Media	Ego-Shooter	Oktober
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2005
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
Tak 3	THQ	Jump'n'Run	März 2006
The Suffering Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
Time Shift	Atari	Ego-Shooter	Oktober
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Total Overdose	SCi	Action	4. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Unglaublichen, Die 2	THQ	Action	November
Warriors, The	Take 2	Action	21. Oktober
Without Warning	Capcom	Action	28. Oktober
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Chroniken von Narnia	Buena Vista	Action-Adventure	4. Quartal
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	November
Dancing Stage Mario Mix	Nintendo	Tanzspiel	4. Quartal
Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	2005
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	4. Quartal
Gun	Activision	Action-Adventure	November
King Kong	Ubisoft	Action	4. Quartal
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	November
Mario Baseball	Nintendo	Sportspiel	2006
Mario Party 7	Nintendo	Partyspiel	2006
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	November
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	Rollenspiel	November
Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Action	2005
Shadow the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	4. Quartal
Sonic Gems Collection	Sega	Jump'n'Run	Oktober
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	7. Oktober
SpongeBob: Film ab!	THQ	Jump'n'Run	Februar 2006
SSX on Tour	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Tak 3	THQ	Jump'n'Run	März 2006
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Sportspiel	4. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Unglaublichen, Die 2	THQ	Action	November
Viewtiful Joe VFX Battle	Capcom	Action	2006

VERKAUFSCHARTS TOP 5



Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	SingStar: The Dome	Sony
2.	Star Wars Ep. 3: Rache der Sith	LucasArts
3.	Gran Turismo 4	Sony
4.	Medal of Honor: European Ass.	Electronic Arts
5.	FIFA Street	Electronic Arts



Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2
2.	Star Wars Ep. 3: Rache der Sith	LucasArts
3.	Forza Motorsport	Microsoft
4.	WWE Wrestlemania 21	THQ
5.	Conker: Live & Reloaded	Microsoft



Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Mario Party 6	Nintendo
2.	Resident Evil 4 (dt.)	Capcom
3.	Star Fox Assault	Nintendo
4.	FIFA Street	Electronic Arts
5.	Mario Power Tennis	Nintendo



Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Kingdom Hearts: Chain of Mem.	Square-Enix
2.	Star Wars Ep. 3: Rache der Sith	Ubisoft
3.	Lego Star Wars	Eidos
4.	Yoshi's Universal Gravitation	Nintendo
5.	Pokémon Blattgrün & Feuerrot	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Genji	Sony	PS2
2.	Gundam the Odyssey	Bandai	PS2
3.	Kagero 2: Dark Illusion	Tecmo	PS2
4.	Beetle King Mushiking	Sega	GBA
5.	Yawaraka Atamajuku	Nintendo	NDS
6.	Omihama Pachislot	Success	PS2
7.	Malheaven	Konami	GBA
8.	Mai Hime	Marvelous	PS2
9.	Nintendogs	Nintendo	NDS
10.	Chibi Robo	Nintendo	NGC

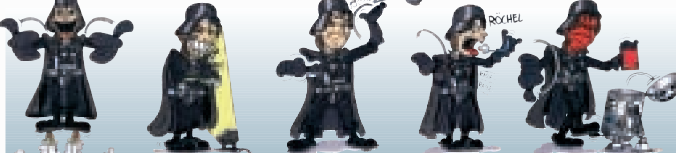
	Spielename	Hersteller	System:
1.	GTA: San Andreas	Take 2	Xbox
2.	Pokémon Emerald	Nintendo	GBA
3.	Batman Begins	Electronic Arts	PS2
4.	Star Wars Episode 3	LucasArts	PS2
5.	Destroy All Humans	THQ	PS2
6.	Midnight Club 3	Take 2	PS2
7.	MVP Baseball 2005	Electronic Arts	PS2
8.	Batman Begins	Electronic Arts	Xbox
9.	God of War	Sony	PS2
10.	Star Wars Episode 3	Ubisoft	Xbox

SO WERTEN DIE EXPERTEN

graffiti©dare.ch



Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

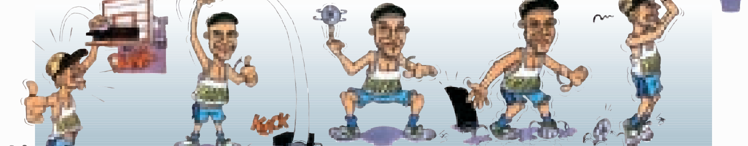
spielt zurzeit:

God of War	Playstation 2
Paper Mario 2	Gamecube
Virtua Tennis	Dreamcast

sieht zurzeit: Mr. & Mrs. Smith (Kino)

hört zurzeit: System of a Down – Mezmerize

Raphael Fiore



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

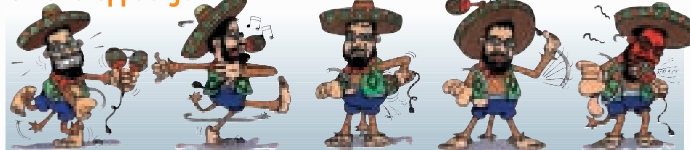
spielt zurzeit:

Garou: Mark of the Wolves	Playstation 2
Gradius	NES
Street Fighter Alpha 3	Arcade

sieht zurzeit: Snoop, Savas, Sido & Harris @ Hip-Hop Open

hört zurzeit: GameMAN!AC-Rap (MAN!AC-DVD AnyMAN!AC)

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Burnout Legends	Sony PSP
Meteos	Nintendo DS
Minna Dais. Katamari Damacy	Playstation 2

sieht zurzeit: Die lange Bob-Ross-Nacht (BR Alpha)

hört zurzeit: The Bosshoss – Internashville Urban Hymns

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Forza Motorsport	Xbox
Gran Turismo 4	Playstation 2
Silent Hill	PSone

sieht zurzeit: Howl's Moving Castle (Kino)

hört zurzeit: GameMAN!AC-Rap (MAN!AC-DVD AnyMAN!AC)

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Janina Wintermayr

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

God of War	Playstation 2
Otogi 2	Xbox
Shadow Ops: Red Mercury	Xbox

sieht zurzeit: Galaxy Rangers (DVD)

hört zurzeit: Black Eyed Peas – Monkey Business

Matthias Schmid

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Cosmic Smash	Dreamcast
Garou: Mark of the Wolves	Playstation 2
Ghost Squad	Automat

sieht zurzeit: Akira (DVD)

hört zurzeit: 10 Fold B-Low – For Those Who Share The Sun

Oliver Ehrle

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Battlefield 2	PC
Ore No Ryouri	PSone
Tekken 5	Playstation 2

sieht zurzeit: Zatoichi (DVD)

hört zurzeit: Bombers – From Burundi

Gastredakteur

OAARGÄHHN

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK — **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

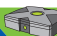
Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Eure neuen Lieblings-Rapper: Der Aggroberliner Fler trifft auf MAN!AC-Wortakrobat Raphael – der Anfang einer großen Freundschaft.

Vielbeschäftigt: Der angesagte und äußerst kontroverse Rapper Fler vom Independent-Label Aggro Berlin stürmt die Charts mit einem partytauglichen Kris Kross 'Jump'-Cover, rockt die 'Hip-Hop Open'-Bühne in Stuttgart mit 'NDW' und blättert dazwischen in der MAN!AC – oder heißt das Videospielfachblatt etwa Man! A.C.? Nach detaillierten Berichten vom kostspieligen GameMAN!AC-Videodreh (den Rap findet Ihr exklusiv auf der MAN!AC-DVD) will der 'Abtörn Girl'-Reimer Fler Raphael in zukünftige Skandalvideos einspannen. Neben dem 'Business as usual'-Geplauder überzeugten Mr. 'Airball' Olli und Mr. 'Triff-das-Brett' Matthias beim Nullpunkte-Shootout. Janina ließ sich indes vom ganzen Trubel nicht beirren und drehte lieber einige PSP "NfS Rivals"-Runden.


Playstation 2

Xbox



Big Mutha Truckers 2

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler: Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Eutechnyx, England
Hersteller: Empire
Website: www.eutechnyx.com

Pro
+ gute Mischung aus Fahren und Handeln
+ launige Pesiflage auf Redneck-Image
+ Radiosender erneut witzig

Contra
- Straßennetz kaum erweitert
- Handeln ohne echte Finessen
- auf Dauer monoton

Alternativen:
PS2: 18 Wheeler: American Pro Trucker (69%, MAN!AC 02/02)
Xbox: keine erhältlich
NGC: 18 Wheeler: American Pro Trucker (70%, MAN!AC 08/02)

Big Mutha Truckers 2

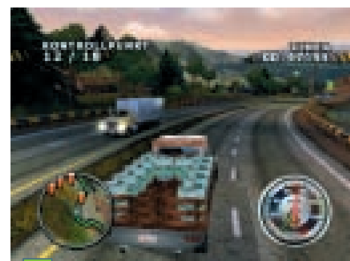
Playstation 2: 62% Spielspaß — Grafik 69 %, Sound 78 %

Xbox: 62% Spielspaß — Grafik 72 %, Sound 78 %

Humorvolle Brummifahrerei mit Handelseinlage, die aber zu wenig Neues bietet.



PS2 Freie Fahrt: Mit Eurem Brummi räumt Ihr bei Bedarf alles beiseite.



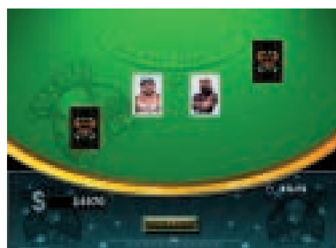
XB Bei Zwischenmissionen steigt Ihr gelegentlich in andere Vehikel.



XB Je nachdem, mit welchem Jackspon-Sprössling Ihr antretet, ändert sich die Cockpit-Optik – spielerisch gibt's keine echten Unterschiede.

Spiele von Empire Interactive gehen seltsame Wege: Im Gegensatz zum ebenfalls längst im Ausland erhältlichen Spaßraser-Update "Mashed Fully Loaded" hat "Big Mutha Truckers 2" – die Fortsetzung einer vor über zwei Jahren erschienenen Brummifahrerei – sogar eine hochoffizielle deutsche USK-Freigabe sowie eine entsprechende Lokalisierung zu bieten. In heimischen Gefilden ist aber von einer Veröffentlichung weit und breit nichts zu sehen, während beispielsweise britische Fernfahrer zu günstigen Preisen zugreifen können. Ergo kommen nur wackere Eigenimporteure zur erneuten Bekanntschaft mit Ma Jacksons hinterwäldlerischer Brut.

Die Story des gewohnt stilvoll mit "Truck Me Harder" untertitelten Nachfolgers schließt unmittelbar an den Erstling an: Statt wie geplant ihr Unternehmen dem erfolgreichsten Sprössling zu übergeben, wird das weibliche Oberhaupt von der Steuerbehörde eingelocht und das Vermögen konfisziert. Prompt bleibt dem Nachwuchs nichts anderes übrig, als erneut Geld ranzuschaffen, um die Juroren rechtzeitig vor Mamas Prozess zu bestechen.



PS2 Die neuen Kartenspiele sind nett, bringen aber nur wenig Geld.

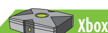
Südstaaten-Raser

Also springt Ihr in Euren Lastzug und tuckert die bekannten Städte von Hick Stat County sowie ein paar neu dazugekommene Handelsposten ab, um möglichst gewinnbringend Ware zu kaufen und zu verkaufen. Die erzielten Erlöse spart Ihr entweder für die Juroren oder investiert sie in bessere Ausrüstung, denn die Fahrten sind nicht risikolos. So kassiert Ihr Transportboni nur, wenn Ihr rechtzeitig ans gewählte Ziel kommt, was diverse Hindernisse wie plötzliche UFO-Attacken oder aggressive Biker-Gangs verhindern wollen. Schüttelt Ihr die ab, gibt's ebenso mehr Bares wie wenn Ihr sauber einparkt oder andere Verkehrsteilnehmer mit dem Anhänger wegrempelt. Gelegentlich warten spezielle Aufträge, zu denen Ihr in andere Fahrzeuge wechselt, wenn Ihr z.B. auf einer Route Bierfässer sammelt oder mit einem Filmstar Autogrammstunden abklappert. *us*

Ulrich Steppberger



Stillstand nach Fortschritt: Frische Ideen sind in "Big Mutha Truckers 2" rar. Klar, es gibt zwar ein paar neue (und wenig nützliche) Handelsposten, frische Ablenkungen auf der Straße und Kartenspiele – das war's aber auch. Da passt es, dass die Grafik (zumindest auf der Xbox) eine Spur hübscher ausfiel, aber es kaum was Frisches zu zeigen gibt: Das Streckennetz hat sich um keinen Deut vergrößert – enttäuschend. Außerdem wird das vorhandene Pulver viel zu schnell verschossen: In der ersten Spielstunde habt Ihr beinahe alles gesehen, was es zu entdecken gibt. Dass "Truck Me Harder" trotzdem eine Weile Spaß macht, hat es vor allem der witzigen Aufmachung zu verdanken: Gerade die schrägen Radiosender unterhalten mit ihren witzigen Persiflagen.





Ford Mustang



PS2 Spielerisch unterscheidet sich der 65er-Mustang wenig vom brandaktuellen Konzeptmodell: Etwas seifig steuern sich alle Vehikel.

Während sich "Gran Turismo" & Co. nach Kräften mühen, immer noch mehr Vehikel in die Garage zu packen, gehen Take 2 und Euytechnyx den entgegengesetzten Weg: Statt sich wie z.B. "Ford Racing" von Empire auf nur einen Hersteller zu beschränken, wird eine Stufe weiter minimiert – in "Ford Mustang" fahrt Ihr nur Modelle genau dieses Fahrzeugtyps. Immerhin 40 Stück von 1964 bis heute kommen dabei zusammen, mit denen Ihr auf über 20 Pisten in sieben US-Metropolen Eure Runden dreht. Je nach Spielmodus fahrt Ihr gegen drei CPU-Gegner, einen Freund (im Splitscreen), absolviert Torslaloms oder unterbietet Zeitlimits. Wer gekonnt um Kurven driftet, sammelt Stilpunkte, um anfangs gesperrte Mustangs freizuschalten. Das klingt nicht sonderlich spannend, und trifft den Kern: Zwar sehen Autos und Umgebungen trotz ein paar Rucklern ordentlich aus, aber wegen der merkwürdig schwammigen Lenkung und der unspektakulären Pisten wird das trockene Geschehen bald fade – und "Ford Mustang" zum Hinterbänkler im Genre. *us*



XB Da leuchtet was: Manchmal piesackt Euch vereinzelter Gegenverkehr.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Eutechnyx, England
Hersteller: Take 2
www.eutechnyx.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ✓ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

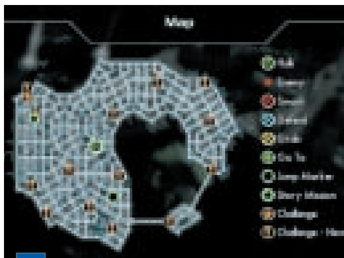
PS2	Ford Racing 3 (74%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Ford Racing 3 (74%, MAN!AC 01/05)
NGC	World Racing (73%, MAN!AC 04/04)

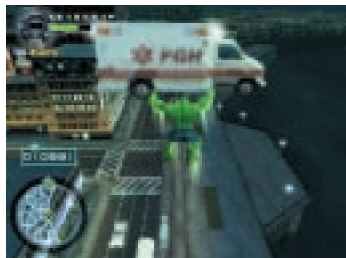
Playstation 2: Grafik 65 %, Sound 56 %, **47 % Spielspaß**

Xbox: Grafik 63 %, Sound 56 %, **47 % Spielspaß**

Monotones Rennspiel mit akzeptabler Technik, aber wenig Strecken und mäßiger Physik.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction





PS2 Wo geht's lang? Die Karte zeigt Euch den Standort der nächsten Missionen sowie den verfügbaren Bonusauftrag (rechts).

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC September

Entwickler: Radical Entertainment, Kanada
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.hulkgames.com

Pro
+ große Bewegungsfreiheit
+ Umgebung größtenteils zerstörbar
+ viele Bonus- und Story-Missionen

Contra
- mäßige Grafik
- auf Dauer monoton
- nervige Ladezeiten

Alternativen:
PS2: Spider-Man 2 (80%, MAN!AC 09/04)
Xbox: Spider-Man 2 (80%, MAN!AC 09/04)
NGC: Spider-Man 2 (80%, MAN!AC 09/04)

Hulk: Ultimate Destruction
Playstation 2
Grafik 66 %
Sound 64 %
65% Spielspaß

Solide Hau-Drauf-Action mit biederer Technik – spielerisch auf Dauer etwas eintönig.

Wenn Bruce Banner sich schwarz ärgert, herrscht Alarmstufe rot. Gerät der Wissenschaftler in Rage, verwandelt er sich in den unbändigen Hulk – und vor dem grünhäutigen Monster und seiner Zerstörungswut ist nichts und niemand sicher. Nachdem die virtuelle Aggressionstherapie vor zwei Jahren scheiterte, darf der Spieler erneut in der Gestalt des übelgelaunten Kolosses für Chaos sorgen.

Spielplatz und Schrottplatz

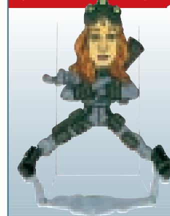
Weil diesmal der Filmbezug fehlt, lässt Entwickler Radical dem grünen Monster mehr Freiheiten. Als spielerisches Vorbild dient dem zweiten PS2-Auftritt von Hulk ein anderer Superheld: Wie Kollege Spider-Man bekommt der Grünling eine komplette 3D-Stadt zum Austoben spendiert. Ausgehend von einer Kirche startet Ihr zu Eurer Exkursion durch die nächtliche Metropole. Das Aufgabendesign hat sich zum Vorgänger indes wenig geändert: Noch immer sucht Bruce Banner nach einem Heilmittel gegen den grünen Fluch und zerstört dazu Generatoren, Häuser und Panzer oder klaut wichtige Gerätschaften für seine Forschung.



PS2 Wo Hulk hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Wer sich außerdem noch neue Attacken zugelegt hat, kann einen ganzen Straßenblock in Schutt und Asche legen.

Neben den Hauptaufgaben könnt Ihr zahlreiche Herausforderungen bestreiten. Unter Zeitdruck tretet Ihr etwa bei einem Checkpointrennen an oder müsst einen Krankenwagen zum Hospital tragen. Absolviert Ihr nicht gerade eine Mission, dürft Ihr völlig unbeschränkt die Stadt erkunden und versteckte Extras aufsammeln. Doch Vorsicht! Wer Passanten vermöbelt und fremdes Eigentum zerstört, erhöht seinen Fahndungslevel, bis sich schlussendlich zwei schwer bewaffnete Polizeihubschrauber an Eure Fersen heften. Wehrhaft wie Hulk ist, schleudert er Autos und Steine auf die Angreifer, klettert an Gebäuden hoch oder versucht, die Störenfriede durch rabiates Prügeln loszuwerden. Nach erfolgter Schrottaktion könnt Ihr im Hauptmenü neue Combo-Attacken kaufen. *jw*

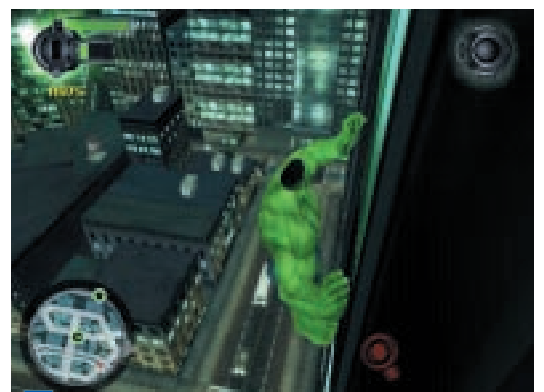
Janina Wintermayr



Unter den Comic-Charakteren zählt Hulk zu den Größten, auf Konsole macht das grüne Monster eine eher durchschnittliche Figur. Spielerisch und technisch bleibt Entwickler Radical damit auf einer Linie mit dem Vorgänger: "Hulk: Ultimate Destruction" bietet solide Unterhaltung, ohne zuviel Anspruch zu erheben. Meist kloppt Ihr Euch sinnfrei durch Heerscharen von Gegnern, hüpft in der Stadt von einer Mission zur nächsten oder versucht Euch an den zahlreichen Herausforderungen. Grips wird von Hulk nicht verlangt, dafür umso mehr Muskelmasse – auf Dauer eine recht ermüdende Gewichtung. Einen gelungenen Eindruck macht dagegen das Stadtgebiet, auch wenn die spielerischen Freiheiten mehr Schein als Sein sind.



PS2 Dicker Brocken: Steine, Autos und sogar Panzer funktioniert Hulk kurzerhand zu Wurfgeschossen um.



PS2 Spider-Hulk: Neuerdings kann das grüne Monster auch Fassaden emporklettern.

Brian Lara Internat. Cricket 2005



XB Der gelbgekleidete Spieler unten bestimmt via Balken-Anzeige und rotem Kreis die Wurf-Power, sein roter Widersacher oben macht sich zum Schlag bereit.

Mit der Kricket-Legende Brian Lara im Gepäck schmeißt Codemasters eine lupenreine Simulation der englischen Traditionssportart auf den Markt. In der Baseball nicht unähnlichen Balldrescherei hat der Schlagmann das Ziel, die heranrauschende Lederkugel möglichst außer Reichweite der gegnerischen Fänger zu prügeln und dann auf Punktejagd zu gehen. Erwischt der Werfer jedoch das hinter dem Schlagmann stehende 'Wicket' (ein Gebilde aus Holzstäben) oder brennt seinem Gegenüber eins auf den Pelz, ist die Runde für den armen Tropf beendet.

So gemächlich die Vorlage, so auch das Spiel: In grafisch solider Aufmachung bestreitet Ihr mit lizenzierten Sportlern Testmatches, nehmt an Original-Ligen und -Turnieren teil oder übt Eure Fertigkeiten auf dem Trainingsgelände. Via Knopfdruck gelingen auf Werferseite Anschneide-Techniken ebenso tadellos wie knallharte 'Homeruns' auf Seiten des Schlägerschwingers. Kricket-Fans und aufgeschlossene Sportler, die sich nicht am geringen Spieltempo stören, freuen sich über diesen Exoten. *ms*



PS2 In freispielbaren 'Classic'-Matches geht schon einmal die Farbe flöten.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Swordfish, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.com/brianlara

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

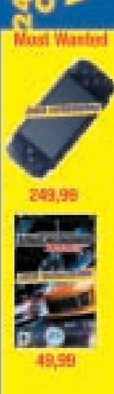
Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 61 %
Sound 43 %
65 % Spielspaß

Xbox
Grafik 61 %
Sound 43 %
65 % Spielspaß

Gelungene Kricket-Simulation – für den Durchschnittsspieler allerdings zu speziell.





Fantastic Four

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Fantastic Four

Playstation 2 – Grafik 62 %, Sound 61 % – **64 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 63 %, Sound 61 % – **64 %** Spielspaß

Gamecube – Grafik 64 %, Sound 61 % – **64 %** Spielspaß

Ordentliche Filmversoftung mit solide umgesetztem Team-Aspekt, aber wenig Highlights.



XB Im Laufe des Abenteuers verschlägt es das Team an ungewöhnliche Orte: Beim versteckten Inka-Tempel rücken Euch prompt feindselige Krieger auf die Pelle.

Bevor im Herbst die obligatorischen Superhelden-Abenteuer von Spider-Man und den X-Men anstehen, erweitert Activision seine Marvel-Palette passend zur dieser Tage angelaufenen Verfilmung um die "Fantastic Four". Reed 'Mr. Fantastic' Richards, Ben 'Das Ding' Grimm, Sue 'Die Unsichtbare' Storm und ihr Bruder Johnny 'Die Fackel' Storm haben ihre Superkräfte im All durch unfreiwillig absorbierte kosmische Strahlung erhalten.

Vier gewinnt

Dummerweise kommt der fiese Victor von Doom auf gleichem Weg zu Macht, weshalb das Quartett seine Fähigkeiten bündeln und ihn von seinen bösen Plänen abhalten muss.

In der Regel geht es aber eher auf Normalmensch-Niveau zu, denn überwiegend seid Ihr in den zehn Einsätzen damit beschäftigt, Feinde aller Art zu verkloppen – egal ob Straßenrowdies oder mutierte Monster, schmerzfreudige Kontrahenten finden sich laufend. Je nach Aufgabe seid Ihr allein oder im Team unterwegs. Bei letzteren Situationen könnt Ihr jederzeit zwischen den Helden wechseln oder Euch gegenseitig Unterstützung geben, was besonders im Duell gegen Obermotze oft taktische Pflicht ist. An einigen Stellen nutzt Ihr per Mini-Übung die besonderen Fähigkeiten eines Mitglieds, indem Ihr z.B. einfache Knobeleien löst oder den Feuerknopf malträtiert. Neben dem Hauptabenteuer tretet Ihr auf Wunsch bei Arena-Duellen an, in denen stetig Gegnerwellen verdroschen werden müssen. *us*

PS2 Kräfte werden durch Denkaufgaben (oben) oder Knopfhämmern aktiv.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Seven Studios, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ intelligenter Team-Gedanke bei Bossen
+ abwechslungsreiche Umgebungen
+ Spezial-Fähigkeiten sinnvoll...

Contra
– ...aber oft nur passiv nutzbar
– grafisch bieder
– trotz Viererteam maximal zwei Spieler

Alternativen:

PS2	X-Men Legends (79%, MAN!AC 11/04)
Xbox	X-Men Legends (79%, MAN!AC 11/04)
NGC	X-Men Legends (79%, MAN!AC 11/04)

Ulrich Steppberger



Auch mit "Fantastic Four" bewegt sich Activision in etablierten, sicheren Regionen: Die Film-Versoftung macht nichts wirklich verkehrt, vermeidet aber auch gekonnt jegliche kreativen Risiken. Fans der Vorlage werden solide bedient: So ist der Teamgedanke zwar ordentlich eingebunden, doch der Einsatz der besonderen Kräfte beschränkt sich auf das regelmäßige Absolvieren von Mini-Übungen – 'echte' Großtaten vollbringt Ihr nie unmittelbar, sondern fungiert mehr als Beobachter oder verkloppt einen Standard-Gegner nach dem anderen. Dafür stimmt dank vieler freispielbarer Extras der Umfang. Die Technik stellt dagegen nur Durchschnitt dar: Trotz schlichter Umgebungen und Charaktermodellen schleichen sich gelegentlich Ruckler ein.



NGC Molemans tumbe Monstertruppe unterscheidet nicht zwischen Superhelden und Zivilisten – darum müsst Ihr Letztere vor einer Attacke bewahren.

Dynasty Warriors 5


PS2 Bekanntes Bild: Der einsame Held macht die Feindeshorden platt.


PS2 Die Brückenverteidigung läuft solange, bis Ihr selbst runterfallt.

Erstaunlich lange hat sich Koei mit dem unvermeidlichen nächsten Teil seiner "Dynasty Warriors"-Serie Zeit gelassen: Fast ein Jahr ist seit dem letzten Add-On zum Vorgänger verstrichen, aber echte Fans müssen keine Angst haben. Trotz der vielen Zeit haben die Entwickler von Omega Force wie gewohnt spielentscheidende Innovationen in der fünften Episode gekonnt vermieden. Stattdessen stürzt Ihr Euch in historische chinesische Massenschlachten und erledigt als Einzelgänger ganze Armeen. Das diesmal 48 Charaktere umfassende Feld wurde um sechs Neuzugänge ergänzt. Bei den Einsätzen unterstützt Euch keine ganze Leibgarde mehr, jetzt steht Euch nur noch ein Mitstreiter zur Seite, der dafür aktiver zur Sache geht. Neben gewöhnlichen 'Musou'-Attacken dürft Ihr mittels gefundener Extras den noch heftigeren Zorn ausführen. Außerdem wurden die bei der letztjährigen "Empires"-Ergänzung eingeführten Lager übernommen: Macht Ihr während einer Schlacht eine feindliche Stellung platt, verliert der Kontrahent ruckzuck an Schlagkraft. Wie gewohnt dürft Ihr neben den großen Feldzügen auch einzelne Herausforderungen absolvieren, zu denen sich erstmals eine Brückenverteidigung gesellt. *us*

Ulrich Steppberger



Im Osten (fast) nichts Neues: Allmählich übertreibt es Koei mit dem systematischen Recycling des "Dynasty Warriors"-Konzepts. Klar, Teil 5 bietet ein paar Ergänzungen im Detail und sieht marginal besser aus, doch außer besonders treuen Fans fällt das kaum jemandem auf. Und wer wirklich noch nie was von der Serie gehört hat, der wird zwar gut, aber nicht optimal bedient: Die erfrischenden "Risiko"-Aspekte der (noch dazu günstiger zu bekommenden) "Empires"-Ergänzung fehlen bis auf die Lager komplett, stattdessen gibt's weitgehend den alten Trott. Natürlich hat das ebenso einfache wie effektive 'Einer gegen alle'-Geschehen durch die schicke Präsentation immer noch seinen Reiz, aber der lässt inzwischen deutlich nach.

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Koei/THQ
www.koei.com

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ ProLogic 2, 60Hz, ✔ DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	2005
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Samurai Warriors (79%, MAN!AC 07/04)
Xbox	Samurai Warriors (79%, MAN!AC 10/04)
NGC	Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2
Grafik 77 %
Sound 70 %
75 % Spielspaß

Der Lack blättert: Die Standardfortsetzung liefert lediglich mikroskopische Neuerungen.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: französische/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Tekken 5 (92%, MAN!AC 07/05)
Xbox	Dead or Alive Ulitmate (90%, MAN!AC 04/05)
NGC	Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)

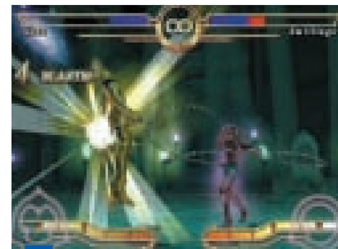
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 68 %
54 % Spielspaß

Technisch wie spielerisch mittelprächtige, kitschig-bunte Anime-Keilerei mit trägem Kampfsystem.

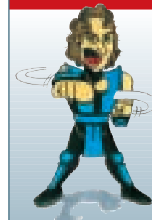
Saint Seiya Das Heiligtum


PS2 Gleißende Spezialeffekte werten die grafisch tristen Kampfarenen auf.

Nach mehreren "Dragonball Z"-Prügelausflügen liefert Euch Bandai mit "Saint Seiya: Das Heiligtum" einen weiteren Anime-Klopper für die PS2. In der trashig-bunten Mixtur aus griechischer Mythologie, fernöstlicher Sagenwelt und "Power Rangers"-Kitsch kämpfen Held Seiya und seine Kumpels vor antiken Tempelkulissen für die Rettung der Welt. Ihr tretet im Story-Modus gegen mysteriöse Goldritter an, spielt gleichzeitig über 20 Charaktere frei, fordert einen Freund zum Vs.-Duell oder erfreut Euch an den zahlreichen Echtzeit-Sequenzen. Das Kampfsystem ist denkbar simpel ausgefallen: Mit je einer starken wie schwachen Attacke und wenigen Spezialmanövern sorgt Ihr für grelle Lichtblitzgewitter. Weicht via Dash-Move in die dritte Dimension aus oder lasst dank maximal dreifach aufgeladener Power-Leiste aufwändig in Szene gesetzte Spezial-Attacken vom Stapel, die für einen rapiden Schwund der feindlichen Lebensleiste sorgen. Für Fans der hierzulande nie ausgestrahlten Serie warten u.a. Sammelkarten und Musikstücke als Boni. *ms*


PS2 Ivy lässt grüßen: Anime-Recke Shun setzt auf Kettenkampf.


PS2 "Final Fight"? Zwischendurch warten Multi-Schurken-Kloppereien.

Matthias Schmid


Nur was für echte "Saint Seiya"-Fans: Diese erfreuen sich an ihren androgynen Helden, genießen massig Serien-Flair und verzeihen auch mal unfreiwillig komische deutsche Bildschirmtexte. Alle anderen ärgern sich über das arg träge Kampfsystem, das mit nur zwei Angriffstasten und kaum Combo-Möglichkeiten wenig Freiraum für Prügelprofis lässt. Die blasse Hintergrundgrafik und ellenlange Ladezeiten lassen "Das Heiligtum" auch technisch meilenweit hinter aktuellen Referenztiteln wie "Tekken 5" oder "Dead or Alive Ulimate" zurückstehen. Immerhin gefallen die klasse inszenierten Spezial-Attacken mit netten Kamerafahrten und die Möglichkeit, durch panisches Buttongehämmer dem Bildschirm-Tod noch einmal von der Schippe zu springen.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Digital Fiction, USA
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating 6 Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

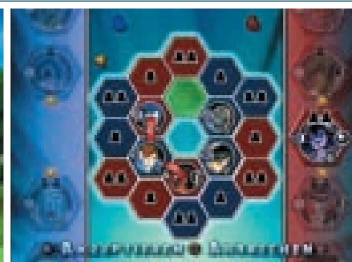
PS2	Dragonball Z Budokai 3 (73%, MAN!AC 02/05)
Xbox	Street Fighter Anniversary Edition (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	Dragonball Z Budokai (69%, MAN!AC 12/03)

Playstation 2
Grafik 69 %
Sound 55 %
52 % Spielspaß

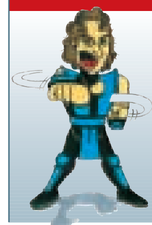
Cel-Shading-Klopper mit reichlich Spielvarianten, aber zu träger, undynamischer Steuerung.

Yu Yu Hakusho Dark Tournament




PS2 Spezialattacken gefallen bisweilen mit eindrucksvollen Effekten (links) – ihre hakelige Ausführung solltet Ihr allerdings ausgiebig im Tutorial üben (Mitte). Im 'Markenspiel' tretet Ihr mit "Yu Yu Hakusho"-Charakteren zu Kartenspielchen an (rechts).

Das "Dark Tournament" hat begonnen: Über 25 Charaktere der Anime-Serie "Yu Yu Hakusho" – vergleichbar mit vielen Sendungen des RTL2-Nachmittagsprogramms – machen eins auf Prügelexperte und treten sich in nett anzusehenden Cel-Shading-Keilereien gegenüber.
Nicht nur der Grafikstil erinnert frappierend an die "Dragonball Z Budokai"-Titel, auch das biedere Kampfsystem erinnert in Grundzügen an Bandais Zeichentrick-Schlägerei. Superschläge im "Street Fighter"-Stil (Stichwort: Halbkreis nach vorne), nur ein Wurf pro Kämpfer und Ring-Outs bestimmen das Bild, ein zusätzlicher Balken unter der Lebensanzeige informiert über die verbliebene Spezialenergie. Vielfältig die Modi-Auswahl: Neben der mit reichlich Anime-Schnipseln garnierten Story-Variante laden eine zu erklimmende Arcade-Leiter, Versus-Scharmützel, Team-Kämpfe sowie ein Survival-Modus zu reichlich Beat'em-Up-Einlagen. Nach bestandenen Aufgaben sind freigeschaltete Charakterkarten der Lohn der Mühen. Diese verteilt Ihr auf drei verschiedene Decks und fordert die CPU oder einen menschlichen Gegner zu simplen Taktikduellen. *ms*

Matthias Schmid


Zu träge, zu wenig ausbalanciert, zu einfallslos. Macht der gefällige Cel-Shading-Look zunächst Lust auf die Klopperei, lässt die Ernüchterung nicht lange auf sich warten. Die Bewegung der Kämpfer erinnert an das Waten in zähem Schlamm, die oftmals fehlerhafte Kollissionserkennung vor allem in der Nähe der Arenabegrenzung sorgt für zusätzlichen Verdruss. Auch treiben komplizierte Attacken Anfänger aufgrund der ungenauen Button-Abfrage zur Weißglut. Als missglückt erweist sich die Entscheidung der Entwickler, Block und Sprung miteinander zu verbinden – eine frei wählbare Knopfbelegung hätte hier Abhilfe geschaffen. So bleibt unterm Strich trotz umfangreichem Kämpferangebot sowie über 30 Story-Missionen nur ein weiterer, unausgereifter Genre-Vertreter.

Ladengeschäft:
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
Tel.:030/43776555

Ihr Fachgeschäft in Sachen Videospiele und Zubehör

MEDIA GAMES

Versandstelle:
Kornblumenweg 7
16548 Glienicke

Berlin / Tegel

Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau

+++Schnelle Lieferung nur per Nachnahme | Alle Neuerscheinungen+++

Große Auswahl an günstigen Spielen

- 1000 verschiedene PS1 Games
- 800 verschiedene PS2 Games
- 200 verschiedene N64 Games
- 350 verschiedene NGC Games
- 420 verschiedene Xbox Games
- 250 verschiedene GBA Games
- 600 verschiedene PC Games
- 200 verschiedene DC Games

Konsolenpreise auf Anfrage



Ankauf

Sind ihnen Videospiele auch zu teuer?

Wir kaufen an oder tauschen:
- Spiele div. Systeme
- Konsolen div. Systeme

Senden Sie schriftlich eine Auflistung ihrer Spiele an unsere Vesandstelle (siehe oben).

Besuchen Sie unser Ladengeschäft:
Öffnungszeiten: Mo-Sa 10-20 Uhr

Reparatur und Umbau aller Konsolen



Wir führen UK- und Uncut Versionen für alle Systeme





*alle Preise auf Afrage

Kontodaten:
Ktnr. 532 822 400
BLZ: 100 700 24
Deutsche bank 24

Bestell-Hotline:
033056/435559

Inhalt 09-2005


Atari Jaguar

Trailer:
Ghost Recon Advanced Warfighter
Far Cry Instincts
Spartan Total Warrior
Crime Life
Ultimate Spider-Man
Fantastic Four
Mario Superstars Baseball
Madden NFL 06
Blazing Angels
SOCOM 3 U.S. Navy SEALs
Making Of EyeToy Kinetic
EyeToy Play 3
SpyToy
Jak X
Ratchet Deadlocked
Sly 3: Honour Amongst Thieves
WRC Evolution
And 1 Streetball
Battlestations Midway
Fire Emblem
Makai Kingdom
Total Overdose
Castlevania: Dawn of Souls
Animal Crossing
Nintendogs
Death Jr.
F1 Grand Prix
World Tour Soccer
WRC
Ape Academy
Ape Escape On the Loose
Metal Dust

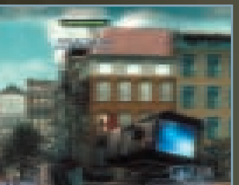
Previews:
Rainbow Six Lockdown
Fahrenheit
Battlefield 2: Modern Combat
Genji: The Legend Begins
Oz: Over Zenith
Shadow Hearts: From the New World
187 Ride or Die
Heroes of the Pacific
Pilot Down: Behind Enemy Lines
Hulk: Ultimate Destruction
Midnight Club 3: DUB Edition (PSP)
Sonic Rush
Kirby Canvas Curse
Meteos

Tests:
Vampire: Darkstalkers Collection (Import)
Kagero 2: Dark Illusion (Import)
Atelier Iris: Eternal Mana (Import)
Saint Seiya: The Sanctuary
Minna Daisuki Katamari Damacy (Import)
Yu Yu Hakusho Dark Tournament
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder
Xbox Live Arcade

Extended:
Atari Jaguar
Jaguar-Werbespots
Nintendo On
Redaktions-Match: Mario Kart Double Dash!!
Spiel-Film: Do Don Pachi

anyMAN!AC:
GameMAN!AC

Credits / Outtakes


Rainbow Six Lockdown


Fahrenheit


Minna Daisuki Katamari Damacy


Xbox Live Arcade

MAN!AC DVD 09-2005 | RAINBOW SIX LOCKDOWN | Fahrenheit · Battlefield 2 · Xbox Live Arcade
Minna Daisuki Katamari Damacy · Shadow Hearts 3
Extended: Atari Jaguar

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

09-2005

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

Gespielt: Okkultes RPG im Amerika der Zwanziger Jahre

XBOX LIVE ARCADE

Lohnen sich Microsofts Online-Minispiele?

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Ausführliches Preview zum kommenden Taktik-Hit

147 Minuten Laufzeit!
Rainbow Six Lockdown · Fahrenheit
Battlefield 2 · Minna Daisuki Katamari Damacy
Xbox Live Arcade · Shadow Hearts: From the New World
Extended: Atari Jaguar · Nintendo On

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover“) ausschneiden.

MAN!AC MOBILE

Sony PSP

82 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
80 Midnight Club 3: DUB Edition
80 Worms

Nintendo DS

81 Kirby Canvas Curse
85 Madagascar
81 Meteos
85 Space Invaders Revolution
85 Sprung

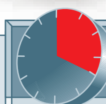
Game Boy Advance

84 Fire Emblem: The Sacred Stones


Previews

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (Erklärung siehe Kasten rechts).



20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

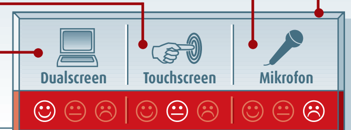
DS-Details:

In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

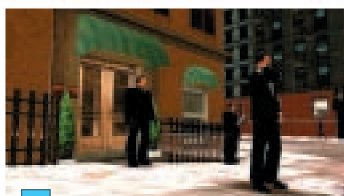
Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



Grand Theft Auto
Liberty City Stories

Erstmals gehen Handheld-Mafiosi in 3D ihrem Handwerk nach: Für das PSP-Debüt kehrt Rockstar zu den Anfängen zurück.


PSP Der Leone-Patron Salvatore hat in Eurer Mafia-Organisation das Sagen.


PSP Dieses Casino sollt Ihr vor den feindlichen Triaden schützen.

Rockstar hat Handheld-Zocker im Visier: Nach den Rekordverkäufen im Heimkonsolensektor soll die "Grand Theft Auto"-Serie jetzt mit "Liberty City Stories" auch Sonys PSP erobern – wir durften jüngst eine Preview-Fassung genauer in Augenschein nehmen.

Gangster-Veteranen erkennen es am Namen: Das portable Abenteuer ist in der gleichen Stadt wie "GTA 3" angesiedelt. Ihr trefft also auf einige bekannte Gesichter und das Geschehen spielt sich wieder in den drei Ortsteilen Portland (auf den sich die uns gezeigte Version beschränkte), Staunton Island und Shoreside Vale ab. Ihr bekommt aber keineswegs nur eine Umsetzung des PS2-Ahnen vorgesetzt, denn trotz des gleichen Schauplatzes hat sich so viel geändert, dass "Liberty City Stories" ein eigenständiges Spiel darstellt.

Allein mit der Mafia

So schlüpft Ihr diesmal in die Rolle des Mafiosi Toni Cipriani, der einst nach einem riskanten Auftrag für die Leone-Familie die Stadt verlassen musste und erst jetzt wieder in den Schoß der Sippe zurückkehren kann – klar, dass Ihr gleich wieder in die halbseidenen Mob-Geschäfte eingespannt werdet. Zeitlich ist die PSP-Episode nach den Geschehnissen von "Vice City" (dt.) und "San Andreas" angesiedelt, aber noch drei Jahre vor Teil 3. Entsprechend ähnelt das Erscheinungsbild von Liberty City der PS2-Fassung, sichtbare Unterschiede (z.B. sind einige altbekannte Gebäude noch gar nicht erbaut worden, andere stehen kurz vor dem Abriss) gibt es aber en masse. Auch die Fußgänger kleiden sich auf der PSP in anderen Klamotten, wie überhaupt das Geschehen auf der Straße aus einem einfachen Grund gänzlich frisch wirkt: Ihr findet jetzt nämlich (auch von Eurem Helden benutzbare) Zweiräder aller Art, was bei "GTA 3" noch nicht der Fall war. Ob auch Hubschrauber den Weg auf die UMD finden, ist unklar. Zwar erspähten wir bei der



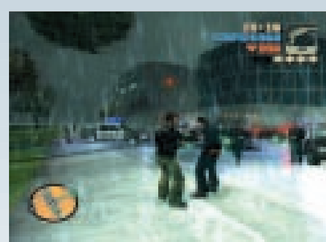
PSP Auch auf der PSP schlendern wieder viele schräge Fußgänger über die Straßen und tun ihrem Unmut wortstark kund.


PSP Im Gegensatz zum Liberty-City-Abenteuer auf der PS2 geht Ihr nun mit dem komfortablen und gut zu handhabenden Zielsystem in Schusswechsel.

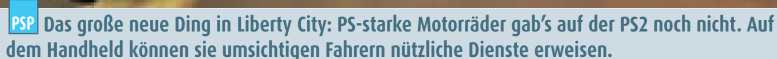
▪ ▪ ▪ Es war einmal ein Gangster ▪ ▪ ▪
Mit "GTA 3" ging der große Rockstar-Siegeszug los

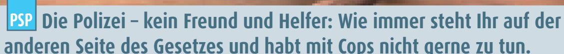
Die "Grand Theft Auto"-Serie feierte ihr Debüt 1997 auf der PSone: Das Spielprinzip war damals schon weitgehend intakt (wenn auch noch nicht so ausgefeilt), allerdings zeigten die Entwickler das Geschehen noch aus der Vogelperspektive. Eine reine Bitmap-Grafik kam zwar nicht mehr zur Anwendung, aber trotzdem fiel zwangsläufig alles klein aus – der damalige große Herausforderer "Driver" protzte dagegen schon mit echtem 3D.

Mit einem Add-On und einer 'echten' Fortsetzung wurden Fans gelungen bedient, der Durchbruch gelang allerdings erst beim dritten Teil, der auf der PS2 debütierte. "Grand Theft Auto 3" (Bild) kam noch ohne Untertitel aus und eroberte die Zockerwelt mit bisher ungekannter spielerischer Freiheit und der ersten funktionierenden Polygon-Großstadt. Dabei kam letztmalig das Konzept dreier getrennter Stadtteile zum Einsatz. Die deutlich erfolgreicheren Nachfolger "Vice City" (dt.) und "San Andreas" sind chronologisch früher angesiedelt und setzen auf eine durchgängige Präsentation des 80er- bzw. 90er-Jahre Stils der gewählten Umgebung.



Auto:


PSP Das große neue Ding in Liberty City: PS-starke Motorräder gab's auf der PS2 noch nicht. Auf dem Handheld können sie umsichtigen Fahrern nützliche Dienste erweisen.


PSP Die Polizei – kein Freund und Helfer: Wie immer steht Ihr auf der anderen Seite des Gesetzes und habt mit Cops nicht gerne zu tun.

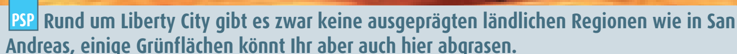
Rundfahrt einen Helikopter, doch ob Ihr in diesen steigen könnt, wollte Rockstar nicht verraten.

Die Steuerung wird aufgrund geringerer Button-Zahl natürlich überarbeitet, ein verbessertes Zielsystem nach "San Andreas"-Vorbild erleichtert Euch das Leben bei Schießereien deutlich. Dem kleineren PSP-Bildschirm trugen die Entwickler ebenfalls Rechnung: Zum einen fallen die Statusanzeigen nun halbtransparent aus und machen so mehr Umgebung sichtbar. Zum anderen zoomt der Radarschirm bei höherem Tempo raus und Ihr erkennt für die Mission relevante Feinde bzw. Zielobjekte durch farbige Markierungen besser.

Alles ist drin

Praktisch jedes spielerische Element, das die großen Brüder bieten, findet sich auch bei "Liberty City Stories". Allerdings ist es die Zielsetzung, die Missionen 'Handheld-kompatibel' zu machen – also deren Länge so einzugrenzen, dass Ihr zwischendurch eine Runde spielen könnt und nicht ewig an einem großen Auftrag hängt. Die drei uns gezeigten Einsätze erfüllten diese Vorgabe vorbildlich: Mal muss Toni Mafia-Geld aus einem brennenden Gebäude retten, mal ein Casino vor den Bombenanschlägen der verfeindeten Triaden beschützen. Für ein Schmunzeln sorgt der unfreiwillige 'Einkaufstrip' inklusive Flucht vor Polizei-Vehikeln, den Ihr mit der energischen Nervensäge Mario aus "San Andreas" angehen müsst.

Wie sieht es mit der Technik aus? Obwohl noch mit ein paar kleinen Mängeln behaftet, überzeugte uns "Liberty City Stories" auf ganzer Linie: Was sich auf dem kleinen Bildschirm abspielt, übertrifft das PS2-Vorbild auf jeden Fall. Sichtweite und Detailgrad sind mindestens genauso gut geraten, weitere Details wie schicke neue Lichtspiegelungen auf allen Fahrzeugen sowie die tadellos umgesetzten Wetterbedingungen lassen Freude aufkommen. Auch die Bildrate bewegte sich bereits auf hohem Niveau und rundet den überaus positiven Ersteindruck ab: Ein hervorragendes PSP-Debüt der "GTA"-Serie ist uns so gut wie sicher! *us*


PSP Rund um Liberty City gibt es zwar keine ausgeprägten ländlichen Regionen wie in San Andreas, einige Grünflächen könnt Ihr aber auch hier abgrasen.


PSP Der coole Mann geht nie ohne Waffe aus dem Haus: Toni Cipriani wird voraussichtlich wie in "GTA 3" von Michael Madsen vertont.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

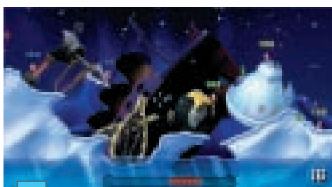
PSP | GBA | DS

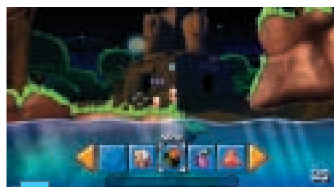
Entwickler:	Rockstar Leeds, UK
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
D-Termin:	Oktober

Extrem ambitionierte Handheld-Fassung des brillanten Gangster-Epos – macht einen hervorragenden Eindruck!

HANDHELD-NEWS

Worms


PSP Wenn Würmer kämpfen, geht nicht nur die Titanic unter.


PSP Wurm gegen Wurm – es kann nur einen Sieger geben!

Team 17 profitiert von der aktuellen Handheld-Offensive: Nachdem die wackeren Briten bereits "Lemmings" für Sony portieren, schafft nun auch die hauseigene Kultmarke "Worms" den Sprung ins portable Format – und das gleich doppelt für DS und PSP. Details wurden noch nicht bekannt gegeben, aber aus den ersten Screenshots wird eins klar: 3D-Experimente sind out, die (ohnehin besseren) Bitmap-Schlachten zurück – klasse!

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Team 17, England
Hersteller:	THQ
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	4. Quartal

Der launige Kriechtierkrieg kehrt auf Handheld zu seinen 2D-Wurzeln zurück und verspricht starke Schlachten.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE



Game Boy Advance	Hersteller	Genre	Release
Fire Emblem: The Sacred Stones	Square-Enix	Strategie	Oktober
Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts	Action-Adventure	November
King Kong	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
Pac-Man Pinball	Zoo Digital	Geschicklichkeit	19. August
Pokémon Smaragd	Nintendo	Action-Adventure	Oktober
Shrek SuperSlam	Activision	Beat'em-Up	4. Quartal
Ultimate Spider-Man	Activision	Action	4. Quartal
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	September



Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	Strategie	30. September
Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	Action-Adventure	September
Lunar Genesis	Ubisoft	Rollenspiel	3. Quartal
Mario Kart DS	Nintendo	Rennspiel	November
Meteos	Nintendo	Geschicklichkeit	23. September
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Action-Adventure	Oktober
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	November
Nintendogs	Nintendo	Simulation	Oktober



Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Burnout Legends	Electronic Arts	Rennspiel	September
DTM Race Driver 2	Konami	Rennspiel	September
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	Action	Oktober
Metal Gear Acid	Konami	Strategiespiel	September
Need for Speed Underground Rivals	Electronic Arts	Rennspiel	September
Ridge Racer	Namco	Rennspiel	September
Lumines	Ubisoft	Geschicklichkeit	September
Wipeout Pure	Sony	Rennspiel	September

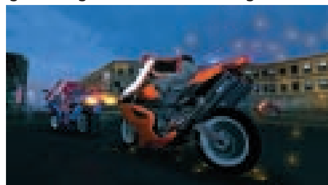
Midnight Club 3 DUB Edition

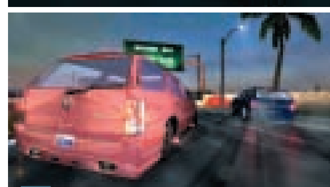


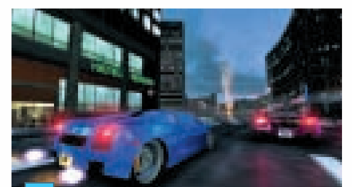


PSP Täuschend ähnlich: Die PSP-Fassung übernimmt fast alle Effekte der 'großen' Konsolenfassungen.

Wovor Electronic Arts bei der PSP-Portierung zurückschreckte, hat sich Rockstar als Ziel gesetzt: Im Gegensatz zu "Need for Speed Underground Rivals", bei dem Ihr auf der PSP ausschließlich fixe Rundkurse findet, stecken in der Handheld-Portierung von "Midnight Club 3" tatsächlich die komplett frei befahrbaren Straßennetze der drei Städte wie bei der PS2- bzw. Xbox-Fassung. Auch vom Rest wurde fast alles übernommen, lediglich einige Songs und der Kurs-Editor mussten komplett gekippt werden – auch Fußgänger trauen sich nicht mehr auf die Straße, aber die fielen bei der Tempobolzerei ohnehin nicht großartig auf. PSP-exklusiv gibt es die




PSP Wie auf PS2 und Xbox fehlen natürlich weder Motorräder noch SUVs.


PSP Auch mit edlen Sporthobeln saust Ihr durch die nächtlichen Städte.

Möglichkeit, mit vier Kollegen über Funk gegeneinander zu rasen oder mittels Zufallsauswahl im schnellen Rennen anzutreten und Geld für die Karriere zu gewinnen. Bis zum Europa-Start bleibt noch etwas Zeit, die von den Rockstar-Mannen hoffentlich zu weiteren Optimierungen genutzt wird: Die von uns angespielte fertige US-Fassung litt nämlich sichtlich am 'Zu viel gewollt'-Syndrom, das sich in einer etwas niedrigen Bildrate und vor allem in massiven Ladezeiten niederschlägt – wird das behoben, ist "Midnight Club 3" top.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP | GBA | DS

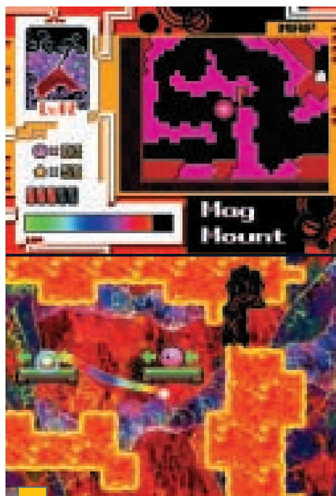
Entwickler:	Rockstar Leeds, UK
Hersteller:	Take 2
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September

Ambitionierte Handheld-Portierung des stylischen Tuning-Rasers, die (fast) keine Kompromisse eingeht.

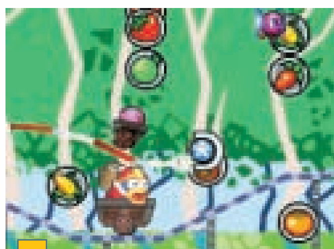
Kirby Canvas Curse



Auf dem DS darf sich Kultpummel Kirby nach dem arg kindischen Gamecube-Rennspielausflug wieder an einem zünftigen 2D-Abenteuer versuchen. Statt aber wie üblich direkt per Steuerkreuz dirigiert zu werden, beeinflusst Ihr den durch die Gegner rollenden rosa Knubbel diesmal ausschließlich mit dem Stylus. Ähnlich wie bei ”Yoshi Touch & Go” zeichnet Ihr Pfade ein, über die der Held rollt. Durch Anstupsen gibt er Gas und attackiert Gegner, deren aufgenommene Fähigkeiten Ihr zu Eurem Vorteil einsetzt. Klingt ähnlich simpel wie oben erwähntes Dinospiel, hat aber wesentlich mehr zu bieten: Auch Erwachsene haben in den über 20 umfangreichen und mit vielen kniffligen Abschnitten vollgestopften Levels eine Menge zu tun, zumal sich das Zeichengimmick äußerst vielfältig einsetzen lässt und die DS-Vorzüge damit prima ausnutzt. Für zusätzliche Würze sorgen intelligente Bosskämpfe mit z.B. Tempowettzeichnen und ein motivierendes Extra-System, das Euch für ausführliche Forschungstripps und flottes Durchspielen eines Levels belohnt.



NDS In den großen Levels lohnt sich ein Blick auf die Kartenübersicht.


NDS Beim Rennduell mit King Dedede sind schnelle Reaktionen Pflicht.

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

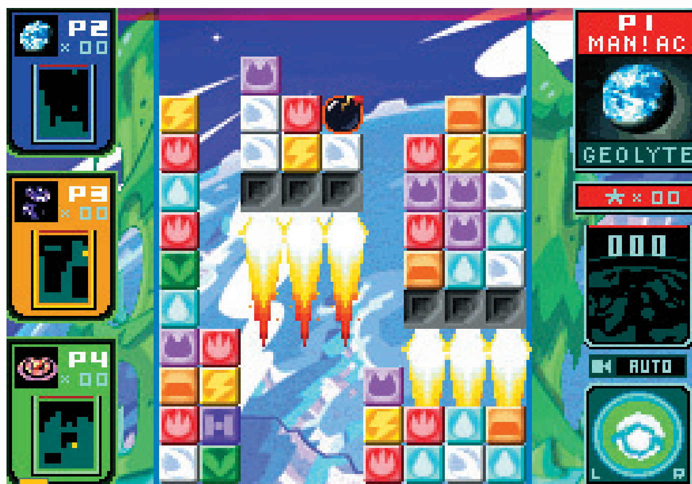
PSP	GBA	DS

Entwickler:	HAL, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	November

Kunterbunter Geschicklichkeitsspaß, der die ”Yoshi Touch & Go”-Idee fein zu einem ausgewachsenen Spiel erweitert.

Meteos





NDS Klötzchen-Krawall: Wenn die Steinstapel so weit angewachsen sind, werden schnelle und genaue Stylus-Bewegungen überlebenswichtig.

Aus der Ideenschmiede von Tetsuya ”Rez” Mizuguchi geht der DS-Knobler ”Meteos” andere Wege als der PSP-Stallkollege ”Lumines”: Lässt sich Letzteres eher als ‘entspannt’ charakterisieren, steht bei ”Meteos” systematische Hektik im Vordergrund. In das Spielfeld fallen laufend kleine Blöcke, die sich nur durch geschicktes Aneinanderreihen entsorgen lassen: Kommen drei gleichfarbige Elemente senkrecht oder waagrecht zusammen, verwandeln sie sich in eine Rakete, die alles Darüberliegende hinaus transportiert – sofern die Schwerkraft nicht weitere Antriebskombos erfordert. Fieserweise dürft Ihr Klötzchen nur vertikal in ihren Spalten verschieben, flotte und sichere Stylus-Handhabung ist Pflicht. Wer die hat, darf sich demnächst auf einen gelungenen Geschicklichkeitsspaß freuen.

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

PSP	GBA	DS

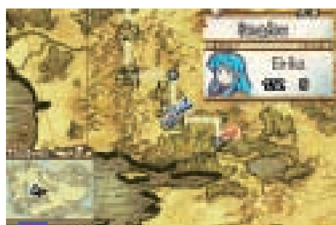
Entwickler:	Q Entertainment, J
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	September

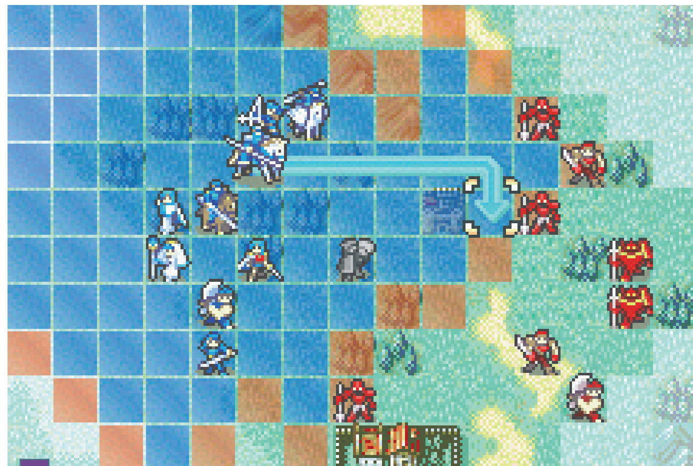
Mächtig flotte Steinchen-Knobelei, die das ebenso simple wie ansprechende Tempo-Prinzip schick verpackt.



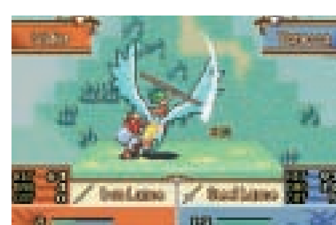

Fire Emblem The Sacred Stones


GBA Nutzt in den Gebäude-Gefechten das Mauerwerk als Deckung.


GBA Das ist neu: Auf der Karte besucht Ihr bereits besetztes Terrain erneut.


GBA Wehe dem, der auf einem nebligen Schlachtfeld keinen Dieb an seiner Seite weiß: Die Spitzbuben fungieren als Kundschafter und lichten die Suppe ein wenig.


GBA Hübsch: Für die Waffengänge gibt's eine animierte Kampf-Sequenz.


GBA Ist unserer Pegasus-Reiterin nicht gewachsen: ein einfacher Soldat.

Schlachten schlagen, Charaktere aufmöbeln und Unmengen von Textboxen studieren: "Sacred Stones" macht da weiter, wo das erste "Fire Emblem" aufgehört hat. Noch immer schubst Ihr Eure Einheiten aus der Vogelperspektive über eine Karte voller Waldstücke, Berge, Flüsse und Burgen – ein Raster blinkender Felder zeigt Euch, wie weit Ihr den gewählten Charakter ziehen dürft. Reiter sind schneller als gewöhnliches Fußvolk, Krieger auf einem Pegasus-Pferd fliegen mühelos über Hindernisse wie Gebirge oder Gebäude und schwer gepanzerte Ritter schleichen wie eine Schnecke durchs Terrain. Während sich Nahkämpfer an vorderster Front ins Getümmel stürzen, positioniert Ihr Bogenschützen, Magier und Kampf-Kleriker in der zweiten Reihe, damit sie die Widersacher über die Köpfe ihrer Kollegen hinweg attackieren.



GBA Viel Blabla: Charakter-Porträts und Textboxen in den Story-Sequenzen.

Die passende Waffe

Während Kriegswerkzeug wie Schwert, Rapier, Lanze oder Bogen auf eine bestimmte Distanz eingeschränkt sind, gibt's Äxte und Speere in zwei unterschiedlichen Varianten: Mit Speer sowie Handaxt malträtiert Ihr den Feind aus nächster Nähe, Wurfspeer bzw. -beil dürft Ihr wahlweise direkt oder auf Distanz einsetzen. Geübte Strategen nutzen auch das Terrain zu ihrem Vorteil: Schützen und Magier greifen wehrlose Feinde hinter einer Mauer an, Krieger mit schwachen Verteidigungswerten eröffnen die Offensive von einem Waldstück oder Hügel aus und genießen so bei der Konterattacke des Feindes einen saftigen Abwehrbonus. Aber bevor Ihr Eure Schlachtordnung festlegt und drauf losstürmt, informiert Ihr Euch über Werte und Bewaffnung des potenziellen Opfers – denn nur wer umsichtig plant und das Waffen- bzw. Magie-Dreieck berücksichtigt, mäht den Feind nieder. So wirken Äxte gut gegen Lanzen, schlagen Lanzen Schwerter und Schwerter Äxte. Alles klar? Nein? Macht auch nix – denn bevor Ihr Eure wertvollen Aktionen für einen hoffnungslosen Angriff verschwendet, verrät Euch eine übersichtliche Datenbox, wie Eure Chancen stehen.

Ergo: "Fire Emblem" bleibt sich treu, selbst viele Kartenelemente, Figuren und Hintergrundbilder wurden aus dem Vorgänger übernommen – hier waren die Entwickler herzlich faul. Wirklich neu ist nur die verbesserte Oberweltkarte, auf der Ihr einmal eroberte Gebiete ab sofort wieder besuchen dürft: Für eine entspannte Truppenplanung und gemütliches Shopping bei den ansässigen Händlern ist ebenso gesorgt wie für regelmäßige Spielstand-Rettung. *rb*



20 Minuten
Taktik-Hexerei

Verflixt! Diesen Zug habe ich verplant: Der feindliche Elite-Kämpfer rückt meinem Berittenen gefährlich nahe... und dann kommt es, wie es kommen musste. 'Wusch!' Ein mächtiger Hieb, und mein lieb gewonnener Rittersmann verabschiedet sich mit einem traurigen Spruch ins Jenseits. Also: GBA mal wieder ausgeschaltet, alten Spielstand geladen und die Schlacht aufs Neue geschlagen – das muss doch hinzukriegen sein, bevor meine Freundin zum Aufbruch ruft! Und wenn nicht, ist's auch nicht schlimm: Dann schalte ich einfach ab – "Fire Emblem" merkt sich den Fortschritt. Super!

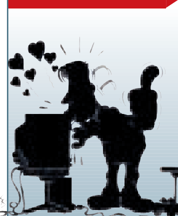
Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Intelligent Systems, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Spieler max. 1
Veröffentl.: November
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 79 %
Sound 83 %
90 % Spielspaß

Taktischer Tiefgang ohne Ballast: "Fire Emblem" reduziert das Genre aufs Wesentliche.

Robert Bannert



Alles beim Alten: Wer ein neues Spiel erwartet, der wird enttäuscht. Fans kommen dagegen voll auf ihre Kosten. Das geliebte Kampfsystem blieb vom angenehm unkomplizierten Handling bis zu den liebevoll animierten Kampfsequenzen erhalten. Die vor Pathos triefende Handlung wird wie gehabt über zahllose Sprechblasen erzählt und lässt bei Fantasy-Freunden kaum Wünsche offen. "Fire Emblem" erfindet das Genre nicht neu – aber es gehört zu seinen Begründern. Darum nimmt man sich einmal mehr die Freiheit, auf jeglichen Ballast zu verzichten: Konzentration auf das pure, ungeschminkte Strategie-Vergnügen lautet die Devise. Strittig bleibt allein die Frage nach dem unwiderruflichen Tod geschlagener Mitstreiter – Versager kriegen keine zweite Chance.

Sprung



NDS Tja, Mädel, bei dem Spiel ist das auch nur zu verständlich...

Ursprünglich von Ubisoft als DS-Starttitel angekündigt, verschwand "Sprung" kurz vor der Veröffentlichung spurlos aus sämtlichen deutschen Listen. Andere europäische Länder hatten nicht soviel Glück, darum zur Urlaubssaison der Nachtest. Hinter "Sprung" verbirgt sich ein dröges 'Flirt'-Spiel, bei dem Ihr in rund 50 Szenarien im Multiple-Choice-Verfahren den einzig passenden Dialog sucht. Klingt doof? Ist es auch. Da hilft selbst die nette Grafik nicht mehr, das Ding ist höchstens ein Fall für Kuriositätensammler. *us*

Auf dem oberen Bildschirm ist stets der aktuelle Gesprächspartner zu sehen, unten Euer virtuelles Alter Ego und bei Bedarf Eure gesammelten Gegenstände. Die Aufteilung liegt nahe, bringt aber spielerisch überhaupt nichts. Auch den Stylus könnt Ihr ruhig stecken lassen, die Antwortwahl geht mit dem Steuerkreuz deutlich bequemer von der Hand.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

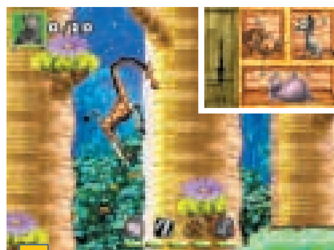
Genre: Strategie
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Entwickler: Guillemont, F
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating nicht geprüft **Preis:** ca. xx Euro
E/D englische Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 53 %
Sound 41 %
17 % Spielspaß

Ein Dank an Ubisoft Deutschland: Arglosen Einheimischen bleibt dieses 'Spiel'-Debakel erspart.

Madagascar



NDS Noch hüpft Melman – via zweitem Schirm (klein) tauscht Ihr die Tiere aus.

Auch auf dem DS sind die Animations-Viecher los: Mit Löwe, Giraffe & Co. hüpft und flitzt Ihr durch drollige 2D-Welten. Verschanzt Euch vor fiesen Tierwärtern, springt bissigen Pumas auf den Kopf oder sammelt verloren gegangene Affen ein. Je nach Aufgabe wechselt Ihr zwischen Euren putzig animierten Helden hin und her, faire Speicherpunkte verhindern Frust. Langweilige wie unübersichtliche Schleichpassagen und das ideenlose Leveldesign lassen "Madagascar" letztlich zum Durchschnittshüpfer verkommen. *ms*

Dass "Madagascar" ein DS-Titel ist, erscheint auf den ersten Blick unglaubwürdig: Zwar kommt der Stylus in einigen uninspirierten Minispielen zum Einsatz, dennoch werden die Möglichkeiten der Klappkonsole stiefmütterlich behandelt. Meist ist der untere Schirm überflüssig, ums Mikro scheren sich die Zoo-Flüchtlinge keinen Deut – da fehlt's an pfiffigen Ideen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activion
www.activision.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 1
USK-Rating frei **Preis:** ca. 45 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 53 %
Sound 56 %
61 % Spielspaß

Jump'n'Run vom Fließband: solider Lizenz-Hüpfer, dem es an eigenen Ideen mangelt.

Space Invaders Revolution



NDS Die 'altmodischen' Levels gerieten noch am besten.

Atari hat kein Glück mit Oldie-Adaptionen: Fielen schon die "Retro Classics" arg schwach aus, kommt die vermeintliche "Space Invaders Revolution" noch kläglicher daher. Auf dem DS-Modul findet Ihr nämlich nur das Automaten-Original sowie eine dröge 'New Age'-Fassung, die das simple Shoot'em-Up-Prinzip mit einer Hand voll mehr oder weniger intelligenten Abwandlungen lediglich geringfügig aufpeppt. Dass Ihr zum Freischalten von Extras zwingend den Oldie spielen müsst, ist zudem reichlich frech. *us*

Je nach gewählter Spielvariante seht Ihr unten nur ein nachgeahmtes Automatengehäuse (Klassik) oder Knöpfe, mit denen Extras aktiviert werden (New Age) – immerhin ein minimaler Nutzen. Die Basis kontrolliert Ihr dagegen erwartungsgemäß mit dem Steuerkreuz. Wer will, kann durch Touchscreen-Antippen feuern. Viel Sinn macht das aber nicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Rising Star Games, USA
Hersteller: Atari
www.atari.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei **Preis:** ca. 40 Euro
E/D englische Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 25 %
Sound 24 %
26 % Spielspaß

Lieblos zusammengebasteltes Simple-Update des in die Jahre gekommenen Shoot'em-Ups.



MAN!AC traut sich: Auf den folgenden 20 Seiten findet Ihr die Crème de la Crème Eures und unseres Lieblingshobbys. Kurz gesagt: die besten 100 Videospiele aller Zeiten. Wir greifen nach dem heiligen Gral eines jeden Zockers, lassen alte Retro-Recken gegen Highres-Helden antreten und Pixel-Perlen auf Polygon-Prachtstücke treffen. Kann ein VCS-Titel mit dem neuesten Xbox-Highlight verglichen werden? Welche Eigenschaften zählen eigentlich, um in den Zocker-Olymp zu gelangen?

Was bedeutet 'beste'?

Bei der Auswahl der Spiele zogen wir verschiedene Kriterien mit unterschiedlichen Gewichtungen heran. Wichtigstes Charakteristikum: Wie viel Spaß hatte man mit dem Spiel zum Zeitpunkt des Erscheinens.
Ebenfalls von Bedeutung: Was 'bewegte' der Titel zu seiner Zeit (Gab's danach beispielsweise eine Welle von Klonen?), war er innovativ oder besonders und noch wichtiger – macht er heute noch Spaß?

Welche Spiele sind dabei?

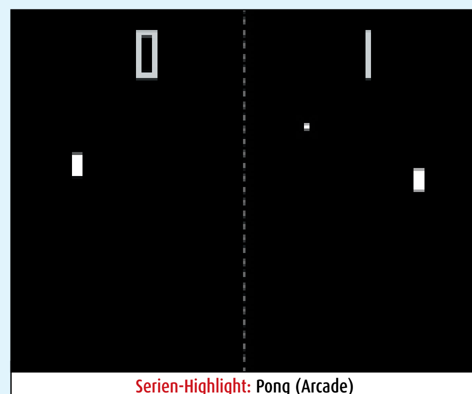
Qualifiziert haben sich alle Arcade- und Videospiele (keine Heimcomputer- oder PC-Software, ebensowenig Hobby-Entwicklungen), egal ob sie auf Atari VCS, NES, Saturn oder PS2 offiziell erschienen sind. Serien bekommen strikt einen Eintrag, gelistet wird jeweils das beste beziehungsweise wichtigste Spiel der Reihe. Aus rechtlichen Gründen müssen wir auf die Nennung von indizierten oder beschlagnahmten Titeln verzichten.
Natürlich ist die Auswahl trotz der aufgestellten Kriterien zum Teil subjektiv – wir erheben mit dieser Liste nicht den Anspruch auf objektive Unfehlbarkeit. Die kann es bei so einem persönlichen und emotionalen Thema nicht geben.

100 Pong

Atari

diverse Systeme

1972-2005



Serien-Highlight: Pong (Arcade)

1972 tritt ein Automat namens "Pong" ins Rampenlicht. Das Machwerk von Nolan Bushnell, Atari-Gründer, und Al Anon, erster Atari-Mitarbeiter, verzückt trotz simplem Spielprinzip und macht neugierig auf diese Form der Unterhaltung. Der Tennis-inspirierte Geschicklichkeitstest löst einen Boom aus und zieht – damals wie heute ein bekanntes Problem – mannigfaltige Nachahmer nach sich.

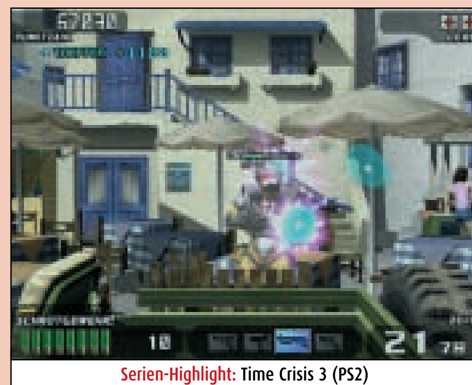
Schlüsselerlebnis: Wenn der Gegenüber einen eigentlich nicht zu parierenden Ball schlägt, man das Ding aber trotzdem erwischt und den Punkt macht.

99 Time Crisis (ab 2001)

Namco

diverse Systeme

2001-2004



Serien-Highlight: Time Crisis 3 (PS2)

Während Sega mit meist indizierungsträchtigen Ballerorgien von sich Reden macht, erfindet Namco mit der "Time Crisis"-Serie das Lichtpistolen-Spiel neu: Mittels Fußpedal am Automaten bzw. Buttondruck auf der PS2 taucht Euer Recke hinter umgestürzten Tischen ab, lugt am Türstock vorbei und frischt gleichzeitig das angeschlagene Magazin auf. Neben einem flinken Finger ist erstmals auch taktisches Vorgehen gefragt.

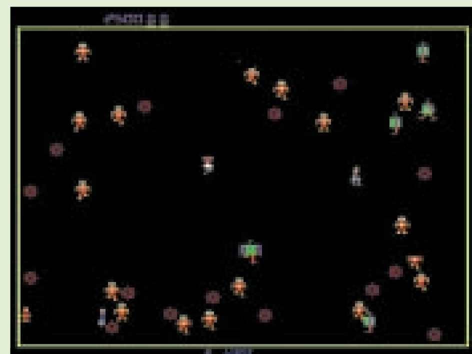
Schlüsselerlebnis: Der Timer tickt, der Adrenalinspiegel steigt — Nachladen und damit wertvolle Sekunden vergeuden oder Abdrücken?

98 Robotron

Williams

diverse Systeme

1982-1998



Serien-Highlight: Robotron 2084 (Arcade)

Eugene Jarvis beschert der Zockerwelt ein frühes Action-Meisterwerk, das dank hoher Feindeszahl und knalliger Minimal-Optik für pausenlose Hochspannung sorgt und als größte Innovation ein zukunftsweisendes Steuerungskonzept aufweißt. Mit den zwei Knüppeln können Hauptfigur und die Richtung ihrer Schüsse unabhängig gelenkt werden – heutige Ego-Shooter kontrolliert Ihr nach einem ähnlichen Prinzip.

Schlüsselerlebnis: Im Ballerchaos den Durchblick behalten und am Level-Ende einen dicken Bonus für die gesamte gerettete Familie kassieren.

Dennoch haben wir uns bemüht, allen Geschmäckern und Genres gerecht zu werden. Was Ihr auf den folgenden Seiten lest, ist die Quintessenz aus den All-Time-Lieblingen der Cybermedia-Mitarbeiter und dem geballten redaktionellen Wissen um mehr als drei Jahrzehnte Videospiel-Geschichte.

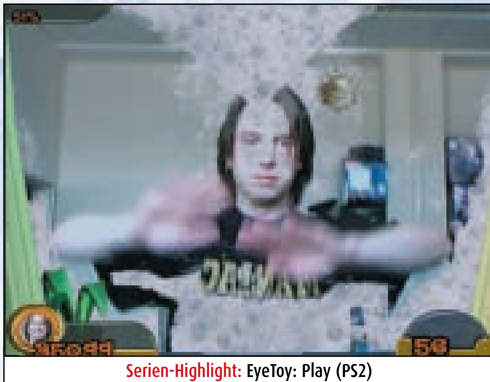
Kummerkasten

Eure Lieblingsspiele sind nicht vertreten respektive auf einem ungebührenden hinteren Platz? Oder stimmt Ihr mit uns kompromisslos überein?
Wer seine Top 100 (oder Top 10) zu Papier bringen will, ist herzlich eingeladen. Schickt uns Eure Listen (Postadresse siehe Impressum oder via E-Mail: leserbriefe@maniac.de) – Verwünschungen und Lobbekundungen nehmen wir ebenfalls gerne entgegen. Vielleicht gibt's demnächst ja einen Nachschlag in Form einer Leser-Hitparade...

97 EyeToy: Play

Sony
PS2
2003-2005

Wenn erwachsene Menschen ekstatisch vor dem Fernseher hüpfen und wild mit den Armen fuchteln, dann ist Sonys EyeToy-Kamera schuld. Mit dem kleinen Gerät schaffte der Hardwarehersteller, was Nintendo 1989 mit dem Game Boy gelang – die Massen jenseits des fanatischen Zockers fürs Videospielen zu begeistern. Selbst wenn die Minispiele kein Ausbund an Kreativität darstellen, EyeToy ist schon eine Genialität an sich.

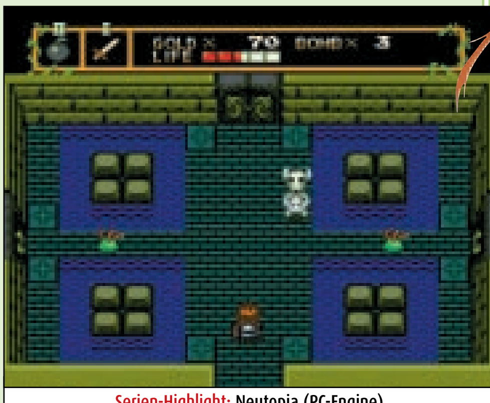

Serien-Highlight: EyeToy: Play (PS2)

Schlüsselerlebnis: Statt eines polygonalen Konterfeis wird das eigene Abbild zur Spielfigur und man selbst damit kurzzeitig zum Fernsehstar.

96 Neutopia

Hudson
PC-Engine
1989-1991

Was hat ein Klon in den Top 100 zu suchen? Denn "Neutopia" kupfert dreist vom NES-Hit "The Legend of Zelda" ab: Egal ob Ober- und Unterwelt, Kompass sowie andere Gegenstände und die Suche nach neun magischen Artefakten – alles ist geklaut. Doch dies macht "Neutopia" perfekt und übertrifft Link sogar in puncto Dungeon-Design und Rätselvielfalt. Leider erscheint das superbe Action-Abenteuer auf der falschen Plattform.


Serien-Highlight: Neutopia (PC-Engine)

Schlüsselerlebnis: Ein halbes Herzchen übrig haben und sich über das selbe nervige Gepiepe wie in "Zelda" aufzuregen.

95 Ice Hockey

Nintendo
NES
1988

Die witzige Eishockey-Simulation glänzt mit superbem Spielwitz, knackigen CPU-Gegnern und verschiedenen Spieler-Charakteren: Während das Fliegengewicht blitzschnell über die Eisfläche rast, glänzt der Fettwanst mit einem Hammerschuss. Die Mischung führt Euch ergo zum Sieg. Auch die erste Massenschlägerei findet Ihr in dem NES-Superhit: Nur der langsamste Dreschbruder muss danach auf der Strafbank Platz nehmen.



Schlüsselerlebnis: Drei Minuten vor Schluss steht es unentschieden – die Zuschauer beginnen zu leuchten und feuern Euch mit wildem Gejohle zum Sieg an.

94 Qix

Taito
diverse Systeme
1981

Flächen mit einem kleinen Figürchen zeichnen und dabei Körperkontakt mit wuseligen Gegnern vermeiden – das umschreibt das Spielprinzip von Taitos Automatenklassiker. Damit Ihr die nächste Stufe erreicht, müsst Ihr 75% des Bildschirms einkreisen. Mit dem letzten Zug solltet Ihr jedoch möglichst nahe an die 100%-Marke kommen, damit Ihr eine Extraportion Punkte einsackt. Der Dank: ein Lichterfeuerwerk. In der modernen und spielerisch makellosen "Volfied"-Variante freut Ihr Euch über zahlreiche Extrawaffen wie Speed-Ups oder eine kurzfristig einsetzbare Laserwumme. Neuerdings sterbt Ihr auch nicht sofort, wenn Euch ein Feind beim Linienziehen stört.



Serien-Highlight: Volfied (Arcade)

Schlüsselerlebnis: Den leuchtenden Bonusstein zu umkurven und mit der Monsterwumme die Riesenschlange wegzublasen – Belohnung: ein dicker Punktebonus.

93 Xenogears




Serien-Highlight: Xenogears

Square / Namco
diverse Systeme
1998-2005

Bevor sich die japanischen Entwickler unter dem Label Monolith selbstständig machen, arbeiten sie für Square und bescheren Euch 1998 mit dem SciFi-Epos "Xenogears" eines der besten PSone-Rollenspiele. Mal wieder überdeutlich: Die Vorliebe der Japaner für übergroße Kampfroboter – denn die spielen in den Action-inspirierten Gefechten eine zentrale Rolle. Schade: Die beiden PS2-"Xenosagas" bleiben hinter den Erwartungen zurück.

Schlüsselerlebnis: Kolossale 3D-Metropolen sowie üppig texturierte Wälder – und den Blickwinkel bestimmen wir! Heute Standard, damals RPG-Novum.

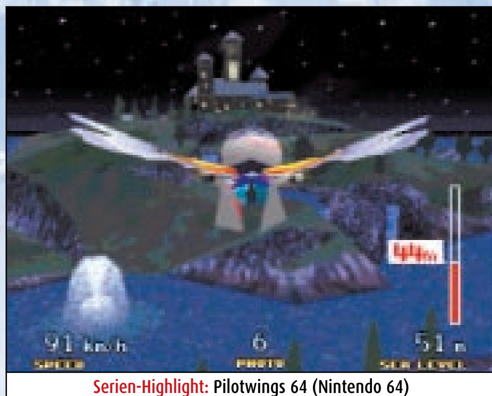
92 Power Stone

Capcom
diverse Systeme
1999-2000

Anno 1999 ist "Power Stone" ein neuartiges, grafisch beeindruckendes Dreamcast-Beat'em-Up mit zig Waffen und interaktiven Arenen. Der Clou: Noch heute ist die innovative Keilerei ein unübertroffener Zweispieler-Hit. Perfekte Spielbarkeit, vollkommene Bewegungsfreiheit in 3D, dutzende Moves eines jeden Charakters sowie die tadellose Erlernbarkeit lassen alle Nachahmer – Capcoms eigenen zweiten Teil inbegriffen – alt aussehen.


Serien-Highlight: Power Stone (Dreamcast)

Schlüsselerlebnis: Mit einem winzigen Rest Energie dem unfairen Power-Move von Falcon ausweichen, um ihm anschließend einen Molotow-Cocktail reinzupfeffern.


Serien-Highlight: Pilotwings 64 (Nintendo 64)

91 Pilotwings

Nintendo
diverse Systeme
1990-1997

Das friedfertige "Pilotwings" hebt Euch mit Raketenrucksack, Drachenflieger und Ultraleicht-Heli in die Lüfte. Kein anderer Titel vermittelt ein schöneres Fluggefühl. Die malerischen Gebiete laden zu ausgiebigen Entdeckungsreisen und Tiefflügen ein. Zahlreiche Aufgaben und witzige Boni wie Sprungstiefel, Fallschirmspringen und Fotomissionen lassen keine Langeweile aufkommen.

Schlüsselerlebnis: Ein Sturzflug mit dem Drachenflieger über den Wasserfall gefolgt von einer perfekten Landung erfordert vollste Konzentration.

TOP 10 OLIVER SCHULTES

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. Resident Evil 4 (dt.) (Gamecube)
3. Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)
4. Tetris (Game Boy)
5. Gran Turismo 4 (PS2)
6. Secret of Mana (SNES)
7. Sega Rally (Arcade)
8. Gradius V (PS2)
9. Tomb Raider (Saturn)
10. Virtua Tennis (Dreamcast)

90 NBA Jam

Midway
diverse Systeme
1993-2003

Konservativen Basketballern sträuben sich die Haare, partytaugliche Fun-Sportler stürmen die Spielhallen oder packen das "NBA Jam"-Modul in SNES bzw. Mega Drive. Monsterdunks bis an die Hallendecke, zerbröselte Korbgerüste und John-Stockton-Drei-Punkte-Festivals – ein wahre Schlacht tobt auf dem Parkett. Flinke Stick-Artisten schalten während der Ladezeiten zudem Bonus-Charaktere frei: Mit Bill Clinton oder Sub-Zero auf Korbjagd zu gehen, ist gleich nochmal so schön.

Schlüsselerlebnis: Beim ersten Ballbesitz im letzten Viertel mit einem mörderischen Salto-Mortale-Dunk den gegnerischen Korb in Schutt und Asche legen.

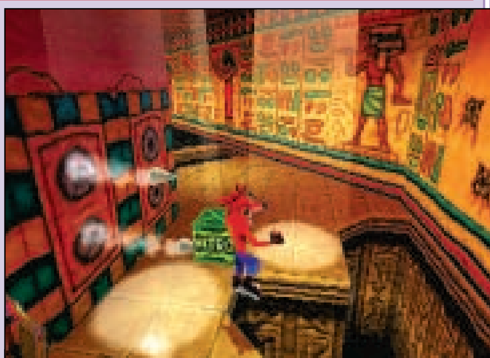


Serien-Highlight: NBA Jam Tournament Edition (Arcade)

89 Crash Bandicoot

Naughty Dog
diverse Systeme
1996-2004

Mehr Abwechslung kann ein lineares Jump'n'Run kaum bieten: Um den bösen Schurken Dr. Neo Cortex zu vertreiben, muss Beutelratte Crash bereits im ersten Abenteuer vor Riesenkugeln flüchten, auf schwimmenden Stämmen balancieren und gewaltige Obermotze mit TNT bekämpfen. Dabei mischt Naughty Dog den flotten Spielablauf eines "Sonic"-Abenteuers mit den vielen Geheimnissen einer "Mario"-Episode.

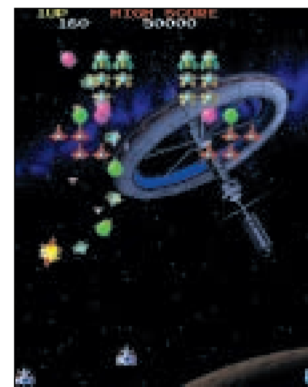

Serien-Highlight: Crash Bandicoot 3: Warped (PSone)

Schlüsselerlebnis: Optimierte Grafik sowie tolle Vehikel wie Flugzeug und Jet-Ski: Viele halten "Crash Bandicoot 3" für das beste PSone-Jump'n'Run.

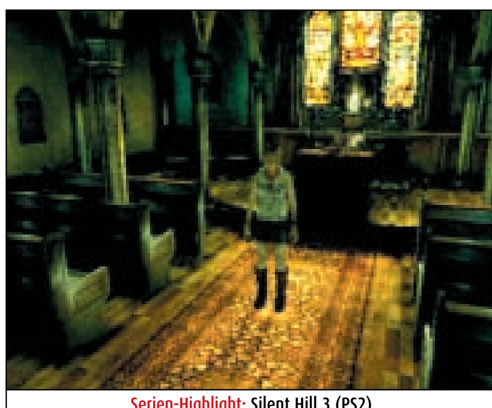
88 Galaga

Namco
diverse Systeme
1981-2005

Der Nachfolger des Millionensellers "Galaxia" übertrifft seinen Vorgänger bei weitem. Intelligentere Gegnerformationen sowie die 'Raumgleiterentführer'-Fliegen sorgen für taktisches Vorgehen. Ihr ballert Euch durch eine der ersten Bonusrunden namens 'Challenging'-Stage und schaut auf famose Insekten-Choreographien. Hunderte Klone folgen – aber keiner erreicht das Original. Namco legt deshalb selbst mit der "88"er Version nochmals nach. Explosive "Dig Dug"-Aufblasgegner, scrollende Levels mit Asteroidenhagel und brennendem Flammenmeer, riesige, diffizile Endgegner und ein zweifach erweiterbares Raumschiff runden die vollkommene Ballerei ab.


Serien-Highlight: Galaga '88 (Arcade)

Schlüsselerlebnis: Im Pub in der Bonusrunde ein Bier zu holen und danach überrascht den versteckten Bonus einzuheimsen.


Serien-Highlight: Silent Hill 3 (PS2)

87 Silent Hill

Konami
diverse Systeme
1999-2005

1999 beweist Konami, dass Capcom das Grusel-Genre nicht für sich gepachtet hat: Mit "Silent Hill" präsentiert man Euch ein Grauen, das mehr auf atmosphärische Feinheiten als auf Zombie-Geschnetzel setzt. Konamis von mumifizierten Krankenschwestern und kompostierten Monstrositäten bevölkertes Okkult-Abenteuer ist schauriger als Clive Barkers Schmöker! Allein Teil 4 kann nicht überzeugen.

Schlüsselerlebnis: Kettenrasseln, Stöhnen und Sounds aus der Hölle: Die "Silent Hill"-Akustik sickert wie der zähflüssige Wahnsinn vom Gehörgang ins Kleinhirn.





86 Conker's Bad Fur Day

Rare
diverse Systeme
2001-2005

Nach einigen ersten Tests verwandelt sich das einst zuckersüße Eichhörnchen in einen saufenden, fluchenden und geldgierigen Wuschelpeter. Diese radikale Mutation sorgt dafür, dass das einzigartige Hüpfspektakel nur in die Hände von erwachsenen Zockern fallen sollte. Der derbe, typisch britische Humor und die absurd komischen Levels sorgen für tadellose Unterhaltung. Eine höhere Platzierung verwehrt sich Conker wegen unfairer Stellen (Stichwort: Geldeintreiber).

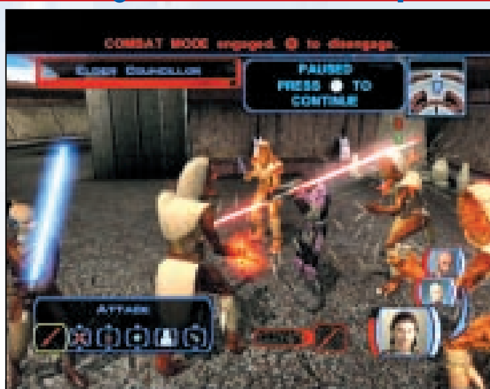
Schlüsselerlebnis: Im stinkenden Kot-Level auf Mighty Poo zu treffen: Kein Endgegner sorgt für derartig heftige Lachanfälle wie der Arien singende Dreckskerl.



85 Star Wars: Knights of the Old Republic

LucasArts
Xbox
2003-2005

"Baldur's Gate"-Entwickler Bioware liefert "Star Wars"-Fans die Antworten, die ihnen George Lucas in seiner neuen Trilogie schuldig bleibt: Wagt einen Sprung in eine Zeit 10.000 Jahre vor Skywalker & Co. und erfahrt mehr über die fiesen Sith Lords. Zusätzlich entschädigen sagenhafte Handlungsfreiheit sowie zwei unterschiedliche Lösungswege für die bescheidene Präsentation.



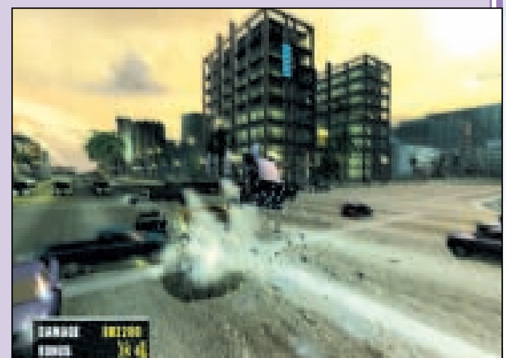
Serien-Highlight: Star Wars: Knights of the Old Republic (Xbox)

Schlüsselerlebnis: Eine riesige Halle in der städtischen Kanalisation – und mittendrin lauert der gigantische Rancor. Schluck!

84 Burnout

Criterion
diverse Systeme
2001-2005

"Burnout" ist weder die erste noch die einzige Rennspielserie mit unbeteiligtem Zivilverkehr auf der Straße – doch diesen so adrenalinfördernd einzubinden, das gelang niemandem so gut. Dank wegweisender Optik gerät jeder Wettbewerb zum Nervenkitzel – und mit der ebenso einfachen wie genialen Idee, einen zusätzlichen Unfallmodus einzubauen, hat Criterions Vollgasepos seinen Ehrenplatz in der Raserhistorie sicher.

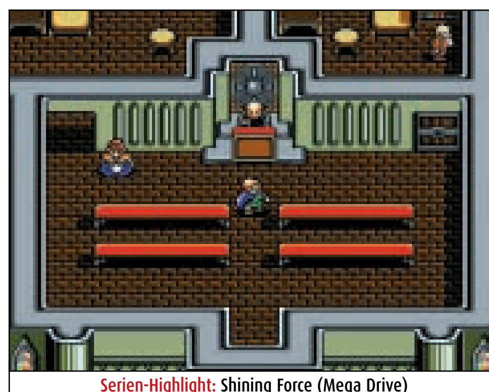

Serien-Highlight: Burnout 2 (diverse Systeme)

Schlüsselerlebnis: Auf den Crashkreuzungen Blechschäden ohne Reue zu verursachen, wird durch den Gewinn einer Goldmedaille richtig schön.

ULRICH STEPPBERGERS TOP 10



1. Project Gotham Racing 2 (Xbox)
2. Ridge Racer (PSP)
3. Katamari Damacy (PS2)
4. Syphon Filter 2 (PSone)
5. Dark Chronicle (PS2)
6. Tetris (Game Boy)
7. Rez (PS2)
8. Hebereke's Popoitto (PSone)
8. Wario Ware Inc. (GBA)
10. Enduro (Atari VCS)


Serien-Highlight: Shining Force (Mega Drive)

83 Shining Force

Sega
diverse Systeme
1992-2005

Segas Antwort auf das nur für Nintendo-Systeme erhältliche "Fire Emblem" etabliert im Westen die Konsolen-Strategie. In Sachen Spielmechanik und Präsentation sind die Nebenbuhler nahezu identisch: von der taktischen Karte über die Charakterklassen bis hin zu den detailliert animierten Zweikämpfen. Unter dem Strich ist die Sega-Serie einen Tick hübscher, aber auch etwas anspruchsloser als das Vorbild.

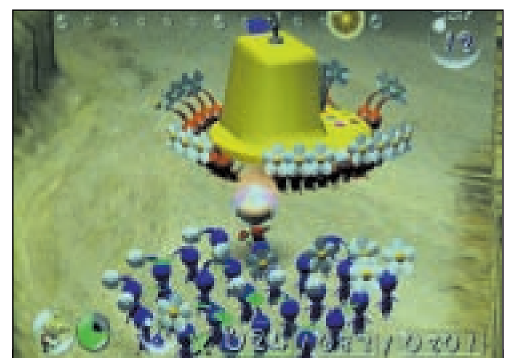
Schlüsselerlebnis: Bildschirmgroße Endgegner kannten wir bisher nur aus Ballerspielen. Was Gegner-Design und Atmosphäre anging, setzte man hier Maßstäbe!

82 Pikmin

Nintendo
Gamecube
2001-2004

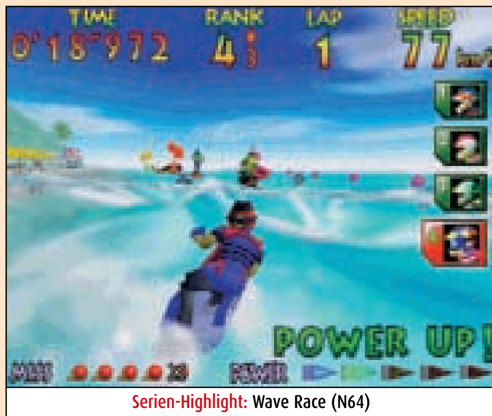
So unterhaltsam kann Gartenarbeit sein: Die putzigen Pikmin sammeln in Teamarbeit Gegenstände wie Raumschiffteile ein und trotzen allerlei Gefahren. Wie gut, dass jede Pikmin-Rasse seine eigene Spezialfertigkeit besitzt. Aber nur ein geschickter Stratege kann die süßen Wusler durch alle Hindernisse kommandieren. Hinter der kunterbunten Fassade verbirgt sich eine anspruchsvolle Taktik-Perle.

Schlüsselerlebnis: Für staunende Augen sorgt die maximale Anzahl von 100 Pikmin auf dem Bildschirm, die Ihr per C-Stick direkt kommandiert.


Serien-Highlight: Pikmin (Gamecube)

81 Wave Race

Nintendo
diverse Systeme
1996-2002


Serien-Highlight: Wave Race (N64)

Wellenreiten in Perfektion: Nintendo lässt Asphalt-Rasereien links liegen und wagt sich ins kühle Nass. Von spiegelglatten Seen über aufgewühlte Meere bis zu meterhohen Brechern müsst Ihr Euren Weg zwischen Bojen bahnen. Die offene Streckenführung lässt die Wahl zwischen Durchtauchen oder Sprüngen, die mit Stunteinlagen gekrönt werden.

Schlüsselerlebnis: Auf dem 'Southern Island'-Kurs springt Ihr über das Piratenschiff, reitet auf hohen Brechern und taucht schließlich unter dem Steg hindurch.

80 Top Spin

Microsoft
Xbox
2003

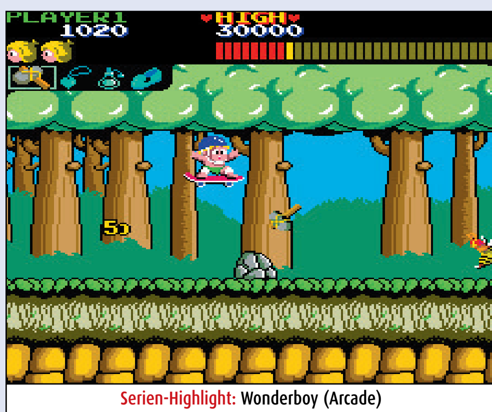


2003 startet Microsoft den Versuch, "Virtua Tennis" vom Filzballthron zu verdrängen. Vom Simulationsaspekt betrachtet, erzielt "Top Spin" ein klares Ass: Hervorragende Ballphysik, die variantenreiche Steuerung und realitätsnahe Ballwechsel sorgen für akute Tennis-Sucht. Das gerechte Ergebnis: ein gemeinsamer erster Platz – die friedliche Koexistenz von Simulation und Arcade-Erlebnis.

Schlüsselerlebnis: Spiel: 60 Euro. Konsole: 200 Euro. Einen praktisch unerreichbaren Ball mit dem Risiko-Superschlag parieren – unbezahlbar!

79 Wonderboy

Sega
diverse Systeme
1985-1991

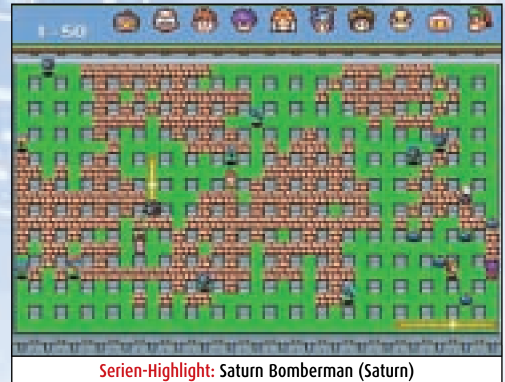

Serien-Highlight: Wonderboy (Arcade)

Der junge Neandertaler ist der größte Videospiele-Verwandlungskünstler. Vom simplen Hüpfer zum ausgewachsenen Action-Abenteurer. Die höchste Ehre gebührt dem ersten Hüpfer: Denn das reine Jump-'n'Run überzeugt mit knackigen Hüpfpassagen und Turbo-Skateboard-Feature für Profis. Leider warten zahlreiche Fans vergebens auf eine moderne Fortsetzung – Sega, bitte kommen!

Schlüsselerlebnis: Erst wenn Ihr alle süßen Puppen in den Levels eingesammelt habt, öffnet sich die Tür in die finale, abgedrehte Welt.

78 Bomberman

Hudson
diverse Systeme
1985-2005


Serien-Highlight: Saturn Bomberman (Saturn)

Wer sieht aus wie ein Lego-Männchen, hat zig verschiedenfarbige Zwillinge und schmeißt mit Explosivstoffen um sich? Richtig, Hudsons Knollenkopf Bomberman. Der Sprengmeister sorgt seit 20 Jahren für hitzige Mehrspieler-Schlachten: Zeitzünder-Sprengungen vornehmen, Bomben in Röhren verstecken oder dem Kollegen die explosive Fracht vor die Nase schieben – der Streit im Freundeskreis ist vorprogrammiert.

Schlüsselerlebnis: Mit voll aufgepowerter Bombe bei einem Zehnspieler-Match mit einem Streich einen ganzen Gang voller menschlicher Mitstreiter hochzujagen.

77 King of Fighters

SNK
diverse Systeme
1994-2005


Serien-Highlight: King of Fighters '98: The Slugfest (Arcade)

SNKs beste Kämpfer aus zahlreichen 2D-Prüglern treffen sich zum alljährlichen "King of Fighters"-Turnier: Hier wetteifern die Schläger im Team, um schließlich die größten Schurken der Firmengeschichte zum Duell zu fordern. Eine Keilerei der Superlative: Ihr wählt mitunter aus 50 Figuren und nutzt die spektakulärsten Superattacken aller SNK-Prügeleien! Der Sprung in die dritte Dimension wollte den Helden der Helden allerdings nicht so recht gelingen.

Schlüsselerlebnis: Dank Advantage System können Kämpfer erstmals die Superenergie ihrer niedergestreckten Kollegen übernehmen.

76 Dead or Alive

Tecmo
diverse Systeme
1996-2005


Serien-Highlight: Dead or Alive 2 (PS2)

Zuerst kam die Busenwipperei, danach entwickelte sich Tecmos Edelprügelei mit dynamischem Kampftempo und intelligentem Move-System zur dritten Genregröße. Neben der hohen Interaktion mit der detaillierten und häufig auf mehrere Ebenen verteilten Umgebung überzeugt vor allem der intelligente Tag-Team-Modus – ganz zu schweigen von der notorischen Outfit-Kollektion, besonders von den wohlproportionierten femininen Prügelgöttinnen.

Schlüsselerlebnis: Es gibt kaum einen größeren Genuss, als seinen Gegner unsanft durch Glasfenster oder über Klippen auf den tiefer liegenden Boden zu befördern.

75 Raiden

Seibu Kaihatsu
diverse Systeme
1990-1999


Serien-Highlight: Raiden 2

Es bedarf schon einer besonderen Meisterleistung, wenn man aus der unüberschaubaren Menge von vertikalen Ballereien herausstechen will. Psykio schafft dies heute noch mit innovativem Leveldesign und ausgeklügeltem Waffensystem. Doch den König der Könige entwickelt Seibu Kaihatsu 1990: Das hammerharte Shoot'em-Up "Raiden" überzeugt mit taktischem Waffenwechsel und bildschirmfüllenden Endgegnern der Marke 'nahezu unzerstörbar'. In Japan steht bis heute in (fast) jeder Spielhalle ein Automat des zeitlosen Klassikers. Auch die anderen Episoden sorgen für ´Bombenstimmung. Besonders erwähnenswert: der direkte Nachfolger und die 'Jet'-Reihe.

Schlüsselerlebnis: Sich mit voller Bewaffnung spielend durch den letzten Level zu mogeln und dann am Endgegner zu verzweifeln.

74 Prince of Persia


Serien-Highlight: Prince of Persia: The Sands of Time

Ubisoft
diverse Systeme
1990-2004

Historisch wertvoll sind die Abenteuer des Prinzen nicht nur aufgrund des 1001-Nacht-Settings: Einerseits gehört "Prince of Persia" zu den ersten Spielen, die via Motion Capture eine Spielfigur animieren. Andererseits inspiriert Jordan Mechners Fantasy-Epos unzählige Spiele-Entwickler. 2003 erweckt Ubisoft den namenlosen Prinzen zu neuem 3D-Leben und schafft dank brillanter Kletterpassagen und Rückspul-Feature eines der besten Action-Adventures.

Schlüsselerlebnis: Das erste Mal durch Zurückspulen der Zeit dem digitalen Sensenmann ein Schnippchen zu schlagen. Game Over? Nicht mit mir!

73 Wipeout

Sony/Psygnosis
diverse Systeme
1995-2005


Serien-Highlight: Wipeout (PSone)

Zum PSone-Start sorgt neben "Ridge Racer" vor allem Psygnosis' futuristischer Zukunftsraser für Aufsehen: Die spektakuläre Streckenführung mit wahnwitzigen Gefällen und engen Kurven begeistert ebenso wie der durchdachte Einbau von Bordwaffen. Maßstäbe stetzt die "Wipeout"-Serie außerdem in Sachen cooler Aufmachung: Stylische Menüdesigns und bombastische Lizenz-Soundtracks haben Vorbildcharakter.

Schlüsselerlebnis: Vorwitzige Konkurrenten werden gezielt mit den sammelbaren Waffen bis zum bitteren Ende bearbeitet – 'Contender Eliminated'.

72 Fire Emblem

Nintendo
diverse Systeme
1990-2005


Serien-Highlight: Fire Emblem (NES)

Ob auf NES, Super NES oder GBA – Ihr beobachtet aus der Vogelerspektive eine knapp dutzendköpfige Kopffüßler-Gruppe beim Marsch über das Schlachtfeld. Elemente wie die Auswirkung des Terrains auf die Charakterwerte, unterschiedliche Waffenreichweiten und eine epische Fantasy-Story sind heute nichts Besonderes mehr – aber "Fire Emblem" bleibt sich treu und liefert, was die Fans erwarten: schnörkellose Strategie.

Schlüsselerlebnis: Wenn Magier, Priester, Pegasus-Reiter, Axtkämpfer und Paladine aufeinandertreffen, dürfen wir eine schicke Kampf-Animation bewundern!

71 Diddy Kong Racing

Nintendo
N64
1997



Donkey Kongs kleiner Neffe hat genug von Jump'n'Runs, schwingt sich ins Kart und definiert das Genre der Fun-Racer neu. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft punktet das Rennabenteuer in Sachen Ideen, Abwechslung und Technik. Die zahlreichen Cups lassen sich nur mit taktischem Waffeneinsatz und der richtigen Drifttechnik meistern. Schnelle Siege werden durch verzwickte Kurse und knallharte Gegner zur Herausforderung.

Schlüsselerlebnis: Das größte Glücksgefühl stellt sich bei einem Sieg über Obermotz Wizpig ein. Hier hilft nur eifriges Auswendiglernen aller Turbozonen.

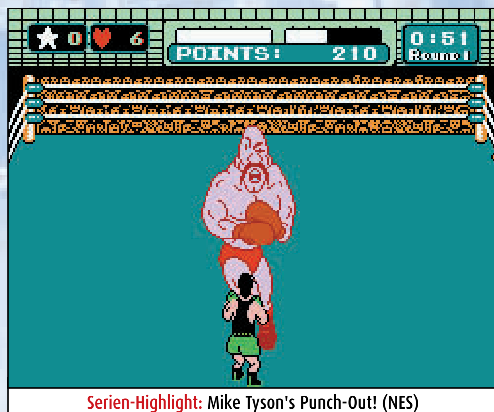
70 Sonic

Sega
diverse Systeme
1992-2004


Serien-Highlight: Sonic Adventure (Dreamcast)

Würdiger Anwärter auf den Mario-Thron oder nur nette Flitzerei mit flotter Optik, aber nervigen Frustpassagen? Damit ist zum Dreamcast-Start Schluss: "Sonic Adventure" überzeugt mit atemberaubender Gute-Laune-Optik, rasend schnellen 3D-Levels und jeder Menge Abwechslung den letzten Igel-Hasser. Zwar versprühen nicht alle Charaktere der Emerald-Hatz denselben Charme, am blauen Blitz kommt aber kein Jump'n'Run-Fan vorbei.

Schlüsselerlebnis: Wenn Ihr in 'Emerald Coast' mit Höchstgeschwindigkeit durch die bildschöne Lagune rast und Euch ein mächtiger Killerwal im Nacken sitzt.



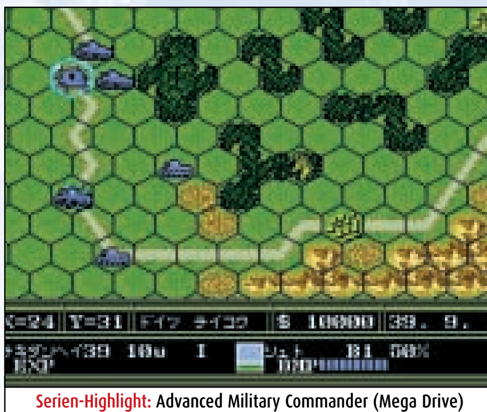
Serien-Highlight: Mike Tyson's Punch-Out! (NES)

69 Punch-Out!

Nintendo
diverse Systeme
1987-1995

Schon der Spielautomat sorgt dank grotesker Figuren für Lacher. Die geniale NES-Version glänzt mit zahlreichen Neuerungen: Die Herzchenzahl veranschaulicht die Kondition und mittels bestimmten Schlägen erhascht Euer Held einen 'Superschlag'-Stern. Eure illustren Gegner überzeugen mit schierer Größe und spezifischer Taktik: Mr. Sandman knockt Euch etwa mit einer 10er-Combo Uppercuts in den Schlaf.

Schlüsselerlebnis: In der NES-Variante auf Mike Tyson zu treffen und nach einer Sekunde am Boden Sterne zu zählen. Doch auch er hat seine Schwachstelle!


Serien-Highlight: Advanced Military Commander (Mega Drive)

68 Daisenryaku-Serie

Systemsoft
diverse Systeme
1988-2005

Ursprünglich von Systemsoft für japanische Heimcomputer programmiert, werden Teile der "Daisenryaku"-Serie von Sega für Konsole umgesetzt. Berühmt wird die Serie durch "Advanced Daisenryaku": Zahllose Details machen die Schlachten beispiellos realistisch, von vermeintlichen Wunderwaffen bis hin zu den spielentscheidenden Wetterbedingungen – im mörderischen Russlandfeldzug versinken Eure Truppen nach und nach in Schnee und Schlamm der Tundra.

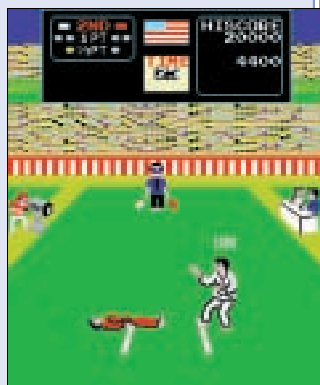
Schlüsselerlebnis: Nicht nur spielerisch ein Meilenstein, sondern auch technisch: Das eigens entwickelte Modem ermöglicht Schlachten via Telefon.

TOP 10 THOMAS STUCHLIK

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. Gran Turismo 4 (PS2)
3. Super Mario 64 (N64)
4. Shenmue (Dreamcast)
5. Metal Gear Solid (PSone)
6. Shanghai (Game Boy)
7. Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
8. Resident Evil (Gamecube)
9. Metroid Prime (Gamecube)
10. Tetris (Game Boy)

67 Karate Champ

Data East
Arcade
1984

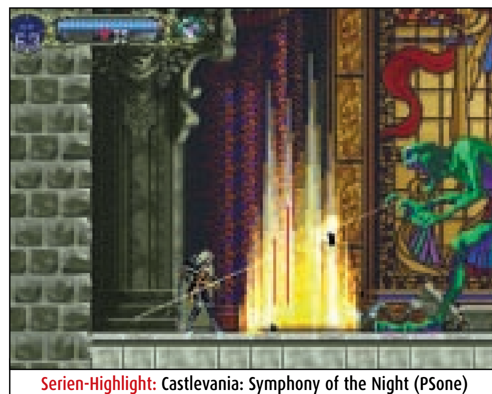


Nicht Capcoms "Street Fighter" ist die erste 1-gegen-1-Prügelei, sondern Data Easts "Karate Champ" gebührt dieser Titel. Das ausgesprochen vielseitige Kampfsystem mit unzähligen Schlagvarianten und die schrullige Story sorgt für endlose Schlangen vor dem Spielautomaten. Die wunderbar animierten Gürtelträger schlagen Salti, machen Drehkicks und fegen den Gegner mit einem Bodenschlag vom Teppich. Die Bewertung erfolgt in halben und ganzen Punkten. Witzige Bonusrunden lockern die Handkanten-Simulation auf. Die etwas später erschienene 'Versus'-Variante sorgt auch in Jean-Claude Van Dammes "Bloodsport" für Laune.

Schlüsselerlebnis: Nach zahlreichen Kämpfen steht Ihr dem wilden Stier gegenüber – der rote Kämpfer ist dabei klar im Nachteil.

66 Castlevania

Konami
diverse Systeme
1986-2005


Serien-Highlight: Castlevania: Symphony of the Night (PSone)

"Castlevania" eröffnet uns die dunkle Seite des Jump'n'Run-Reichs – und bereichert das Genre-typische Gehopse um eine Prise Action. Die ewige Jagd nach Chef-Blutsauger Dracula bietet in der zweiten Dimension bahnbrechende Effekte, kolossale Boss-Monster und schaurig-schöne Melodien, die uns bis heute im Kopf rumspuken. Leider ist die Mär vom Vampir-Clan seit dem Umzug in die dritte Dimension bedeutungslos: Dracula mag unsterblich sein – sein Bann ist aber gebrochen.

Schlüsselerlebnis: Da treibt sich in den "Castlevania"-Katakomben doch tatsächlich ein Waffenhändler rum! Jetzt wird das Zombie-Pack eingeäschert!


Serien-Highlight: Sokoban World (PC-Engine)

65 Sokoban

ASCii
diverse Systeme
1984-1999

Im Jahr 1982 reicht der Erfinder Hiroyuki Imabayashi beim Ideenwettbewerb seiner Heimatstadt eine Spielidee ein. Wenig später ist er stolzer Gewinner und das Spiel "Sokoban" geboren. Das Prinzip ist denkbar einfach: Auf engem Raum müssen Kisten in möglichst wenig Zügen auf Zielpositionen geschoben werden. Auf deutsch bedeutet "Sokoban" übrigens Lagerhaus-Verwalter – irgendwie passend.

Schlüsselerlebnis: Nach erfolgreichem Verschieben von 29 Kisten festzustellen, dass sich die dreißigste schon seit geraumer Zeit in eine Sackgasse befindet.





64 Perfect Dark

Rare
N64
2000

Die konsequente und futuristische Weiterentwicklung des indizierten "Goldeneye": Erledigt als weiblicher MIB (WIB?) kleine graue Männlein und deckt eine Weltverschwörung auf. Wuchtiger Surround-Sound, stilvolle Hightech-Komplexe und eine filmreife Geschichte lassen selbst gediegene PC-Shooter neidisch auf das N64 schielen. Ebenfalls beeindruckend: Hier könnt Ihr buchstäblich alles in Fetzen schießen – vom Mülleimer über Computer bis zum Fenster.

Schlüsselerlebnis: Endlich ist es soweit – nach zahllosen Stunden steht es im Hangar vor uns: Ein waschechtes UFO! Jetzt fehlen nur noch die Aliens...

63 Sensible Soccer

Sensible Software
diverse Systeme
1988-1995



Serien-Highlight: Sensible Soccer (Mega CD)

Im Gegensatz zu Ancos blitzschnellen und hektischen "Kick Off" habt Ihr in "Sensible Soccer" die volle Kontrolle über die winzigen Mini-Kicker. Perfekte Pass-spiel-Kombinationen funktionieren ebenso wie flinke Dribblings. Der absolute Höhepunkt heißt "Karriere"-Modus. Bolzt Euch von der Drittklassigkeit als Spieler und Trainer an die Weltspitze und messt Euch mit fordernden CPU-Gegnern.

Schlüsselerlebnis: Den Bogen bei Bananenschüssen raus zu haben und den Torwart mit Fernschüssen zu übertölpeln.

62 Metal Slug

SNK
diverse Systeme
1996-2005



Serien-Highlight: Metal Slug 3 (Arcade)

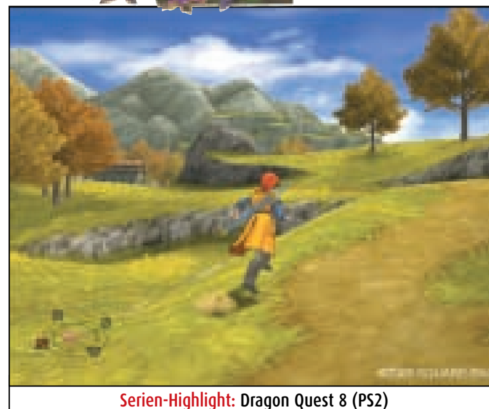
Bis zum heutigen Tage zeigt SNK verblendeten 3D-Fetischisten den virtuellen Stinkefinger und bereichert die Spielewelt mit der einzigartigen "Metal Slug"-Serie. Wunderschöne Hintergründe, urkomische Charaktere und rabenschwarzer Humor verleihen dem brachialen Ballerinferno ein Gesicht, die nahezu perfekte Spielbarkeit, eine motivierende Lernkurve und einzigartige Vehikel heben "Metal Slug" in den Shoot'em-Up-Olymp.

Schlüsselerlebnis: Nach der unfreiwilligen Zombiemutation im zweiten Level mit dem infernalischen Blut-Kotz-Strahl den Bildschirm leerzufegen.



TOP 10 RAPHAEL FIORE

1. Super Mario World (SNES)
2. Street Fighter Alpha 3 (Arcade)
3. Zelda 2: The Adventure of Link (NES)
4. Grand Theft Auto: San Andreas (Xbox)
5. Virtua Striker 2: Version 2000 (Arcade)
6. Gradius V (PS2)
7. Supermampfer (Philips G7000)
8. Galaga '88 (Arcade)
9. Double Dragon (Arcade)
10. Mike Tyson's: Punch-Out!! (NES)



Serien-Highlight: Dragon Quest 8 (PS2)

61 Dragon Quest

Enix
diverse Systeme
1986-2005

Anders als "Final Fantasy" setzt "Dragon Quest" nicht auf eine komplizierte Handlung, sondern Dauerkämpfe mit vielfältigen Manövern. In Japan bricht Enix alle Kassenrekorde, in den Westen gelangen die Abenteuer nur sehr zögerlich. Mitte der 90er-Jahre zieht "Dragon Quest" mit komplexerer Story nach. In "Dragon Quest Monsters" züchtet Ihr erstmals Monster, die erste PSone-Episode lädt zum Fotoshooting.

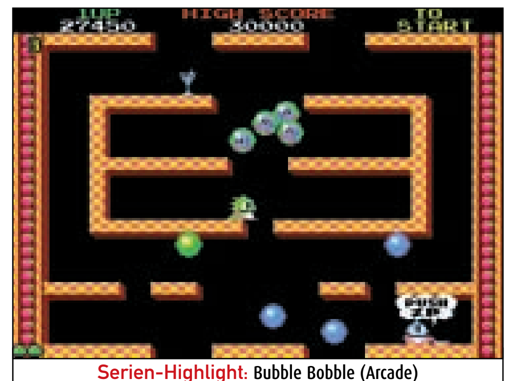
Schlüsselerlebnis: Alles drin – "Dragon Quest 8" verbindet den Hack&Slay-Kult der frühen Episoden mit opulenter Grafik und Monsterzucht.

60 Bubble Bobble

Taito
diverse Systeme
1986-2003

Die süßen Drachen Bub und Bob müssen 100 Levels vor putzigen Gegnern säubern. Mittels Blasenattacke hüllt Ihr die Feinde in eine zerstörbare Kugel ein. Eliminiert zudem die Antagonisten mit Wasserblase, Blitzattacke oder im Dutzend – dafür gibt's süße Früchtchen oder Diamanten. Auch zahlreiche Extras wie der 'Level-Warp'-Regenschirm und der brillante Zweispieler-Modus zeichnen diesen Hüpfspaß aus.

Schlüsselerlebnis: Erreicht den zwanzigsten Level ohne Lebensverlust und tretet in die geheimnisvolle Tür voller Diamanten ein.



Serien-Highlight: Bubble Bobble (Arcade)

59 Track & Field

Konami
diverse Systeme
1983-2000

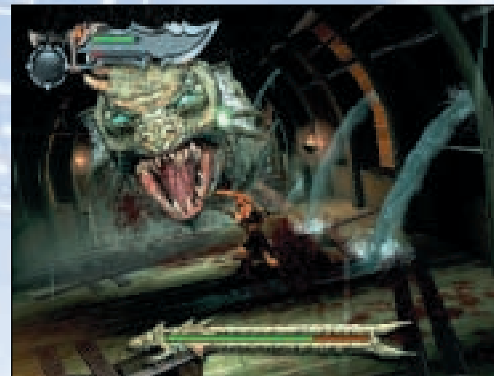

Serien-Highlight: Track & Field (Arcade)

Mit der Button-Smashing-Olympiade gelingt Konami der große Wurf: In rasanten olympischen Disziplinen wie Weitsprung, Hürdenlauf oder Hochsprung müsst Ihr mit wildem Knopfhämmern und exakter Winkeleinstellung die harten Zeit- und Weitenangaben übertreffen. Unzählige Nachahmer folgen, doch außer "Decathlon" und der "Games"-Reihe reicht kein Trittbrettfahrer an die erste virtuelle Olympiade heran.

Schlüsselerlebnis: Meistert Ihr in der technisch schweren Hochsprungdisziplin erst den dritten Versuch, spendet Euch ein Maulwurf 1.000 Extrapunkte.

58 God of War

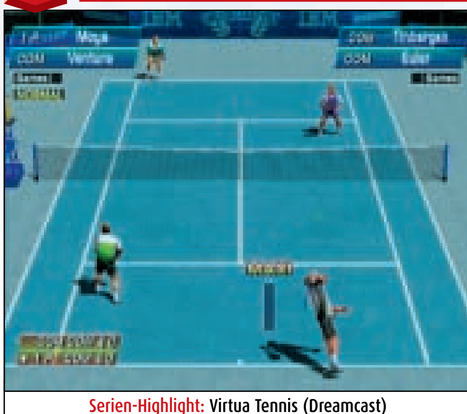
Sony
PS2
2005



Sonys Antiheld Kratos betrat erst vor wenigen Wochen die Videospielbühne und stürmt prompt die MAN!AC'schen Top 100: Die abwechslungsreiche Metzelei brilliert mit brachialen Kämpfen sowie cleveren Rätseleien und versetzt den Spieler in die grausame Welt der antiken Sagengestalten. Trotz fieser Hüpf- und Geschicklichkeitseinlagen fesselt das Abenteuer mit bombastischer Technik und packender Story.

Schlüsselerlebnis: Geschafft! Nach unzähligen Abstürzen bei zwei mörderischen Klettertouren im Hades erklimmt Ihr schweißgebadet den rettenden Felsvorsprung.

57 Virtua Tennis


Serien-Highlight: Virtua Tennis (Dreamcast)

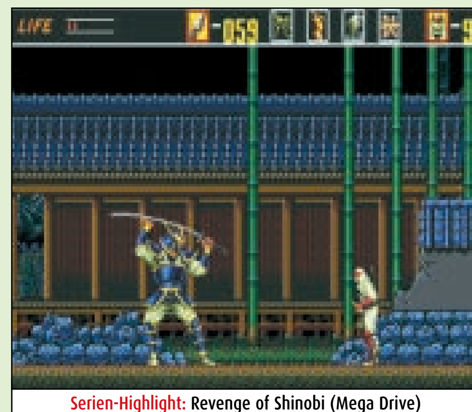
Sega
diverse Systeme
1999-2002

Mit dem Vorurteil, Tennis sei langweilig, räumt Sega auf: Zunächst in der Spielhalle, später auf dem heimischen 128-Bitter überzeugt "Virtua Tennis" mit eingängiger Steuerung, gelenkigen Tennis-Cracks und königlichen Mehrspieler-Duellen. Die überlegene Technik des Naomi-Boards ermöglicht TV-Atmosphäre – die Dreamcast-Portierung sowie der Nachfolger setzen mit innovativen Minispielen und Karriere-Modus noch eins drauf.

Schlüsselerlebnis: Im Finale um den Weltranglistenplatz 1 6:0 gegen King gewinnen, ohne dass dieser einen einzigen Spielball im kompletten Satz hat.

56 Shinobi

Sega
diverse Systeme
1987-2004

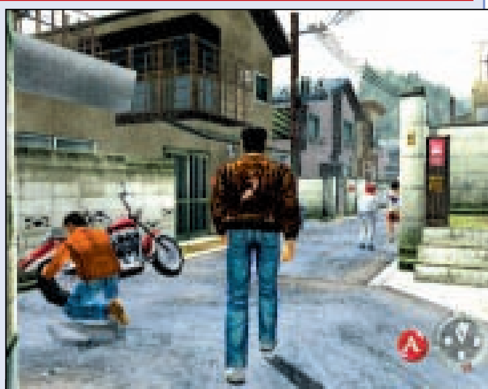

Serien-Highlight: Revenge of Shinobi (Mega Drive)

Segas Vorzeige-Ninja rettet in der Spielhalle via actionorientierter Hüpferei Babys aus den Fängen übler Terroristen. Die neuesten Abenteuer kehren die MAN!ACs unter den Teppich und schwelgen weiter in der Vergangenheit: Denn auf dem besten 'Mega Drive'-Spiel zelebriert der vermummte Held Videospielkunst in Perfektion. Superbes Leveldesign und pompöse musikalische Munduntermalung sorgen für wahre Begeisterungsstürme.

Schlüsselerlebnis: Euer Weißkittelträger hüpft vor herrlicher Wasserfallkulisse behände von Plattform zu Plattform.

55 Shenmue

Sega
diverse Systeme
1999-2003

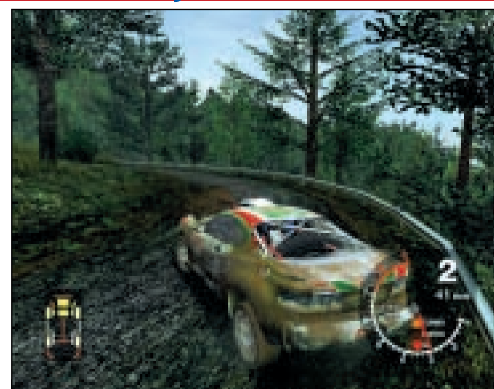

Serien-Highlight: Shenmue (Dreamcast)

Segas Mammut-Projekt verschlingt dreistellige Millionensummen und fünf Jahre Entwicklungszeit. "Shenmue" verknüpft Third-Person-Adventure mit Kämpfen nach "Virtua Fighter"-Vorbild und Geschicklichkeitspassagen. Dabei verwöhnt es mit einer bahnbrechend realen wie lebendigen Stadt-Umgebung, die selbst viele aktuelle Titel in Sachen Detailtiefe aussticht. Zahlreiche versteckte Boni runden das unnachahmliche Spielerlebnis ab.

Schlüsselerlebnis: Arcade-Fans frohlocken beim erstmaligen Betreten der Spielhalle, die mit "Hang On"- und "Space Harrier"-Automaten bestückt ist.

54 Colin McRae Rally

Codemasters
diverse Systeme
1998-2005

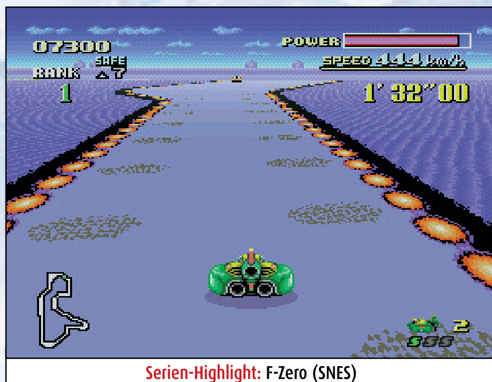

Serien-Highlight: Colin McRae Rally 2005 (Xbox)

Sind bisherige Offroad-Titel auf schnelle Arcade-Rennen beschränkt, beschreitet der Codemasters-Titel einen neuen Weg: Erstmals fahrt Ihr nicht gegen andere Wagen sondern gegen die tickende Uhr – ganz wie in der Realität. Dass trotzdem keine Langeweile aufkommt, ist der ausgefeilten Fahrphysik und der vertrackten Streckenführung zu verdanken. Nur der Beifahrerkommentar hilft sicher durch engste Passagen und über Kuppen.

Schlüsselerlebnis: Bei der ersten Fahrt mit dem biestigen Audi Quattro S1 wird schnell klar, dass dieses Monster viel zu viel PS besitzt.

53 F-Zero

Nintendo
diverse Systeme
1990-2004


Serien-Highlight: F-Zero (SNES)

Dank Mode 7 hebt Nintendos Highspeed-Hymne in rasante Spielspaßwelten ab. Pfeilschnelle Schwebe-Gleiter, cooles Streckendesign und geniale Musikuntermalung machen "F-Zero" 1990 zum Synonym für futuristische Rennspiele. Im Original gibt's für das Touchieren der Begrenzung Energieabzug, in der Gamecube-Neuauflage entscheidet Ihr selbst, die Energie für Crashes aufzusparen oder in einen Turboschub zu investieren.

Schlüsselerlebnis: Trotz heftigem Seitenwind auf der 'Death Wind'-Strecke einen der wenigen Beschleunigungspfeile zu erwischen und beinahe 1.000 km/h zu erreichen.

52 Die Sims

Electronic Arts
diverse Systeme
2003-2005

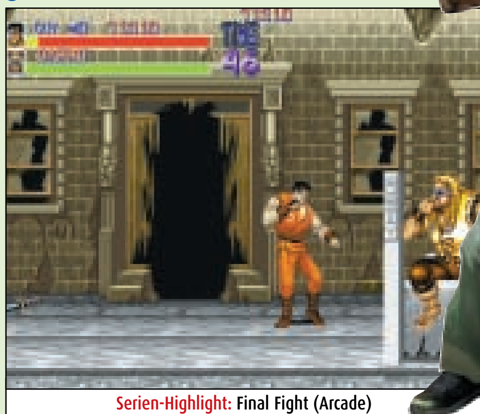

Serien-Highlight: Die Sims (diverse Systeme)

"Sim City"-Mastermind Will Wright schlägt wieder zu: In "Die Sims" spielt Ihr den gewöhnlichen Alltag nach: Kochen, Putzen, Arbeiten, Fernsehen, Müll entsorgen. Hinter der oberflächlich plumpen Idee verbirgt sich eine ausgefeilte Lebenssimulation, die taktisches Vorgehen erfordert: Freunde und Partner wollen gefunden, das traute Heim hübsch möbliert und ausgebaut werden. Nur so steigert sich das eigene Wohlbefinden.

Schlüsselerlebnis: Endlich habt Ihr Eure Angebetete so lange umschwärmt und umschmeichelt, dass Ihr sie mit einem Heiratsantrag zur Hochzeit bewegt.

51 Final Fight

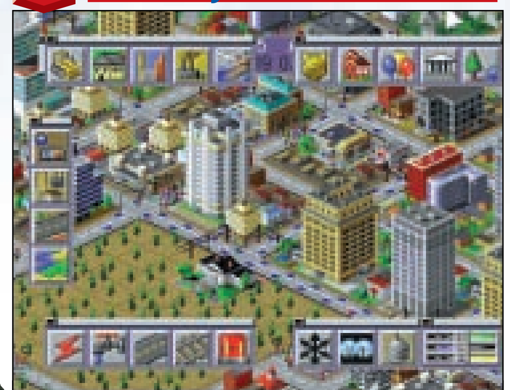
Capcom
diverse Systeme
1989-2001


Serien-Highlight: Final Fight (Arcade)

Im Jahr 1989 stellt Capcom ein sidescrollendes Schmuckstück in die Spielhallen. Mit den Klopp-Königen Guy (Karate Kid?), Cody (Markenzeichen: Blue Jeans und weißes Shirt) und Haggar (ein Bär von einem Bürgermeister) vermöbelt Ihr jede Menge fiese Punks, mit Anabolika vollgepumpte Andore-Brüder und zickige Biker-Ladies. Dank tadelloser Steuerung und urkomischer Endbosse auch heute noch der König der Straßenprügler.

Schlüsselerlebnis: Große Klappe, nix dahinter: Oberschläger Damnd springt nach einigen Ohrfeigen flugs zur Seite und pfeift Verstärkung herbei.

50 Sim City


Serien-Highlight: Sim City 2000 (PSone)

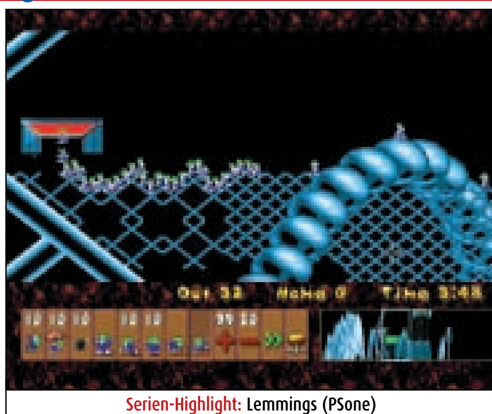
Maxis
diverse Systeme
1991-2003

Schaffe, schaffe Städtlebaue: In Will Wrights Wirtschaftssimulation stampft Ihr Eure eigene Traum-Metropole aus dem Boden. Doch dazu müssen Straßen gebaut, Strom-Leitungen verlegt, Kraftwerke errichtet und Grundstücke erworben werden. Aber Vorsicht: Kriminalität, Verschmutzung und Brände in der expandierenden Stadt müsst Ihr schnellstens bekämpfen. Die Konsolen-Versionen überzeugen durch vereinfachte Pad-Steuerung.

Schlüsselerlebnis: Nachdem die richtige Infrastruktur steht, explodiert die Einwohnerzahl, floriert die Wirtschaft und Wolkenkratzer schießen aus dem Boden.

49 Lemmings

DMA Design
diverse Systeme
1991-1998


Serien-Highlight: Lemmings (PSone)

Die putzigen Wuselwesen haben ein Problem: Sie sind dumm und müssen durch eine helfende Spielerhand geführt werden. Das einfache wie geniale Konzept fesselt wochenlang vor den Bildschirm. Dabei kontrolliert ihr die immerwährend laufenden Tierchen nur durch geschickte Aufgabenverteilung: Blocker, Brückenbauer und Gräber sind gefragt. Die trickreiche Levelarchitektur fordert dabei allerhand Hirnschmalz – ein Fest für Taktiker.

Schlüsselerlebnis: In einer ausweglosen Situation hilft nur noch eins: Der Befehl zum Sprengen der armen Lemminge auf dem Bildschirm.

48 Nectaris

Hudson
PC-Engine
1989



Knapp ein Jahr nach "Famicom Wars" bringt Hudson sein futuristisches "Nectaris" für die Konkurrenzkonsole PC-Engine, das schnellere KI besitzt und statt quadratischer, Hexfelder nutzt, die den Einheiten mehr Angriffsfläche bieten – sechs Infanterie-Trupps können einen Panzer ganz schön in die Zange nehmen! Toll für Retro-Fans: Hudson bemüht sich um eine US-Fassung, die als "Military Madness" in die Läden wandert.

Schlüsselerlebnis: Im 32. Level mit schweißgebadeten Händen die letzten drei dicken Brummer zu vernichten und mit wildem 'Hurra'-Gebrüll die Festung einzunehmen.


Serien-Highlight: FIFA International Soccer (3DO)

47 FIFA Soccer

Electronic Arts
diverse Systeme
1994-2005

Als 1994 die Fußball-Schönheit "FIFA Soccer" auf der Flopkonsole 3DO debütiert, ist das Erstaunen groß. Jahre vor PSone und Saturn grätschen Polygonsportler um die Wette, fallen Traumtore im Minutentakt – der Beginn einer großen Liebe. Unzählige Nachfolger auf beinahe allen Plattformen machen die "FIFA"-Serie zum Rasenprimus, seit dem Jahr 2000 jedoch stagniert die Qualität der Lederball-Treterei – die Konkurrenz aus dem Hause Konami entthront den ehemaligen Weltmeister.

Schlüsselerlebnis: Eine dreidimensionale Wucht: beeindruckende Stadionatmosphäre und realistische Polygonkicker lassen die Kinnlade herunterklappen.

46 Sega Rally Championship

Sega
diverse Systeme
1995-1999


Serien-Highlight: Sega Rally Championship (Arcade)

Der Spielautomat beeindruckt mit flotter 3D-Optik und einem fantastischen Fahrverhalten, das trotz Arcade-Einschlag viel Raum für Finessen lässt. Dazu gesellt sich eine Lenkradsteuerung mit unerreicht starkem Force Feedback. Saturn-Jünger werden schließlich mit einer minimal abgespeckten Umsetzung beglückt. Diese enthält zusätzlich einen Bonus-Boliden und die knackige Lakeside-Piste.

Schlüsselerlebnis: An untereinander vernetzten Automaten könnt Ihr Eure Kumpels mit gelungenen Drifts in ihre Schranken weisen.

45 Paper Mario




S.-Highlight: Paper Mario: Die Legende vom Äonentor (Gamecube)

Nintendo
diverse Systeme
2000-2004

Grafikfetischisten schütteln den Kopf angesichts der platten Scherenschnitt-Optik. Doch wer sich auf Marios RPG-Abenteuer einlässt, kommt nicht davon los. Nintendo garniert simple Spielbarkeit mit einem raffinierten Kampfsystem und einer Wagenladung frischer Ideen – Langeweile ade. "Paper Mario" wirkt wie aus einem Guss und hebt sich aus dem Rollenspiel-Einerlei wohltuend hervor.

Schlüsselerlebnis: Die größten Überraschungen sind Jump'n'Run-Einlagen im "Super Mario"-Stil, die Ihr mit dem fast bildschirmgroßen Bowser bestreitet.


Serien-Highlight: Tekken 5 (PS2)

44 Tekken

Namco
diverse Systeme
1994-2005

Mit erstklassig animierten Figuren und komplexem Kampfsystem verblüfft bereits das erste "Tekken", die Nachfolger trumpfen mit verbesserter Optik und neuen Spielmodi auf. Die Keilereien sind nicht nur technisch einwandfrei, sondern überzeugen auch durch Realismus: Namco engagiert Martial-Arts-Künstler, die per Motion-Capture-Technik Manöver exotischer Stile wie Capoeira und Kranich-Kung-Fu einspielen.

Schlüsselerlebnis: "Tekken 5" ist nicht nur in jeder Hinsicht komplexer als die Vorgänger, sondern liefert selbige in der Arcade-Arena gleich mit.

43 Splinter Cell

Ubisoft
diverse Systeme
2002-2005

"Metal Gear Solid" mag das Schleichen erfunden haben, "Splinter Cell" perfektioniert es. Seither stehen die Abenteuer von Sam Fisher für Spionage-Action par excellence. Die Auszeichnung verdankt das Spiel unter anderem der spannenden Atmosphäre sowie dem motivierenden Leveldesign. Doch nicht nur spielerisch brilliert die Schleicherei: Nie zuvor gab es derart superbe Licht- und Schatteneffekte zu bewundern.

Schlüsselerlebnis: Direkt neben dem Feind im Dunkeln zu sitzen und trotz grell leuchtendem Nachtsichtgerät nicht entdeckt zu werden.


Serien-Highlight: Splinter Cell (Xbox)

TOP 10 JANINA WINTERMAYR



1. Resident Evil (PSone)
2. Tetris (Game Boy)
3. Donkey Kong (Game Boy)
4. Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (PS2)
5. Halo 2 (Xbox)
6. Project Gotham Racing 2 (Xbox)
7. Burnout 2 (PS2)
8. Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox)
9. Beyond Good & Evil (Xbox)
10. Extermination (PS2)

42 R-Type

Irem
diverse Systeme
1987-2004

Die wegweisende Ballerei revolutionierte das ganze Genre. Exzellente Grafiken mit "Alien"-Anleihen, ein knallharter Schwierigkeitsgrad und der legendäre 'Pod'-Laser heben "R-Type" von 08/15-Shootern ab. Mit der Gegner zermalmenden, aufladbaren Beam-Attacke und dem taktischen, an verschiedenen Stellen andockbaren Satelliten heimst Irems geniale Weltraumschlacht zurecht den Titel 'Innovativstes Shoot'em-Up der Videospielgeschichte' ein.

Schlüsselerlebnis: Der erste Endgegner lehrt Euch das Gruseln: Die traumhaft animierte Alien-Ameise schockt mit Schwanzattacken und grünem Mutanten.

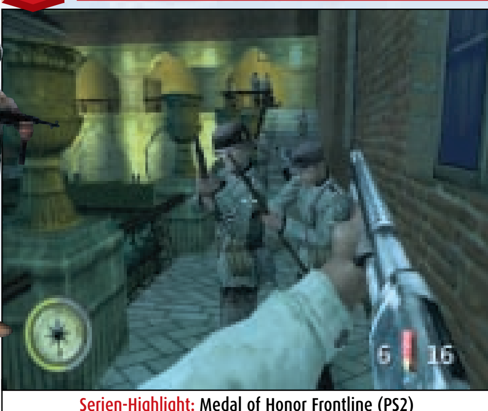


Serien-Highlight: R-Type (Arcade)

41 Medal of Honor (ab 2002)



Electronic Arts
diverse Systeme
2002-2005


Serien-Highlight: Medal of Honor Frontline (PS2)

"Medal of Honor" setzt auf die Macht der Akustik: Die exzellente Sprachausgabe zaubert Schauer in die kahlen WW2-Bunker, der Funker bietet Euch via Lautsprecher Amnestie an und wird dafür von seinem Vorgesetzten geohrfeigt! Auf PS2, Xbox und Gamecube versetzt Euch "Medal of Honor" auch grafisch in Panik: Im MG-Kreuzfeuer der Schützengräben oder gar dem Chaos von Pearl Harbor fällt's schon mal schwer, klare Gedanken zu fassen.

Schlüsselerlebnis: Auch wenn die Nachfolger komplexer sind, der Hölle des "Frontline"-D-Day können sie atmosphärisch nicht das Wasser reichen.

40 Secret of Mana

Square
SNES
1993



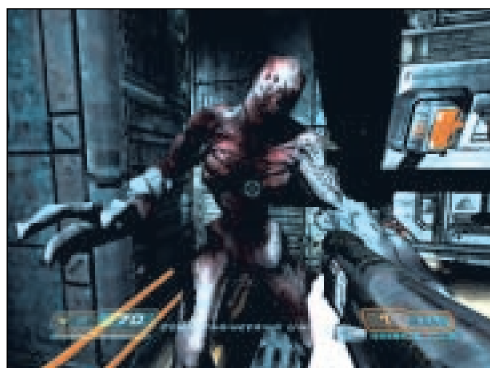
Kaum eine Serie wurde auf ihrem Weg von Fernost nach West namentlich ähnlich grotesk zerstückelt wie Squares "Seiken Densetsu"-Reihe: "Secret of Mana" (SNES), "Legend of Mana" (PSone) und "Sword of Mana" sind hier zu Lande die bekanntesten Vertreter der Serie. Trümpfe sind die Verschmelzung von Adventure und Rollenspiel-ähnlicher Helden-Karriere sowie die bis heute im Bilderbuch-Stil gehaltene 2D-Optik.

Schlüsselerlebnis: Endlich muss die Freundin nicht mehr nur gelangweilt daneben sitzen – dank Mehrspieler-Modus ist zweisames Zocken angesagt!

TOP 10 MATTHIAS SCHMID



1. Power Stone (Dreamcast)
2. Shenmue 2 (Dreamcast)
3. Metal Slug X (Arcade)
4. Pro Evolution Soccer 4 (PS2)
5. Snake Rattle'n'Roll (NES)
6. Virtua Tennis (Dreamcast)
7. MDK (PSone)
8. Super Mario Bros. 3 (NES)
9. Crisis Zone (Arcade)
10. Tokyo Highway Challenge (Dreamcast)



39 Doom 3

id
Xbox
2005

Angst – kein anderer Titel spielt so perfide mit der ureigenen menschlichen Eigenschaft wie der dritte Teil der "Doom"-Reihe. Schaurig-schöne Inszenierung, fiese Schockmomente und gruselige Licht-Schatten-Spiele erzeugen eine zum Zerreißen gespannte Atmosphäre. Die blutige Szenerie ist nichts für zartbesaitete Gemüter. "Doom 3" zeigt daneben auch die technischen Grenzen der Xbox auf.

Schlüsselerlebnis: "Doom 3" optimiert das Schockkonzept mit gruseligen Lichteffekten: Wer schießen will, muss die Lampe aus der Hand legen!

38 Project Gotham Racing

Bizarre Creations
diverse Systeme
2001-2003

Bizarre Creations' Raser (inklusive des Dreamcast-Prequels "MSR") zeigen, wie die Symbiose aus packenden Arcade-Straßenrennen und Anspruch funktioniert. Neben Edel-Optik beweist jeder Teil mit Ideen wie tageszeitabhängiger Beleuchtung, dem brillanten Kudos-System oder der unerreicht gut funktionierenden Online-Anbindung, dass es im Rennspiel-Metier immer noch neue Impulse geben kann.

Schlüsselerlebnis: Die legendäre Nordschleife zum ersten Mal virtuell zu befahren ist ein Erlebnis – erst recht, wenn man die magische 7-Minuten-Marke knackt.


Serien-Highlight: Project Gotham Racing 2 (Xbox)

37 NHL

Electronic Arts
diverse Systeme
1993-2005

Seit zwölf Jahren verpackt Electronic Arts den schnellsten Teamsport der Welt in großartige Konsolen-Kufenflitzereien: Vom vorzüglichen 16-Bit-Spektakel in 2D bis zu den Polygon-Partien der Gegenwart – die "NHL"-Serie gehört (fast) immer zum Besten, was Videospielsport zu bieten hat. Jüngst erwächst zwar im "2K"-Rivalen echte Konkurrenz, in Sachen 'Top 100' hat EA dank der glorreichen Anfangszeiten die Nase knapp vorn.



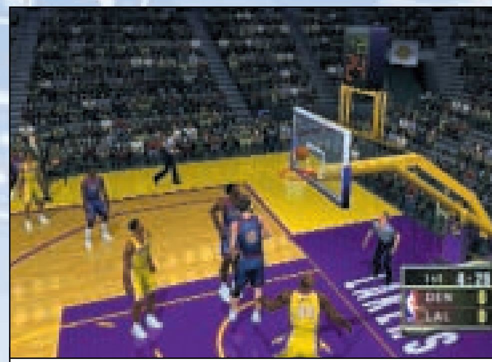
Serien-Highlight: NHL 2004 (diverse Systeme)

Schlüsselerlebnis: Es gibt ein Leben neben dem Spielfeld: Wer seit 2004 im 'Dynasty'-Modus den Manager mimt, fühlt sich wie ein kleiner Hockey-Gott.

36 ESPN NBA

Sega
diverse Systeme
1999-2005

Was die "PES"-Serie für Rasensportler, ist die "ESPN NBA"-Reihe für virtuelle Basketballer. Anfangs unter dem Namen "NBA 2K" bekannt und beliebt, führt die anspruchsvolle Simulation seit der 2003er-Version den bekannten amerikanischen Sportsender im Titel. Unabhängig von Namenswirren steht der B-Ball-König für realistischen Konsolensport ohne Kompromisse, packende Stadionatmosphäre und unerreichte Spielbarkeit.

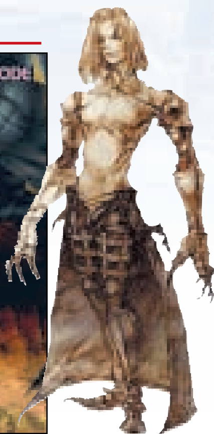


Serien-Highlight: NBA 2K2 (Dreamcast)

Schlüsselerlebnis: Mit Dirk 'German Wunderkind' Nowitzki einen Drei-Punkte-Buzzer-Beater in den letzten Zehntelsekunden der dritten Overtime zu erzielen.

35 Vagrant Story





Square
PSone
2000

Auch das beste PSone-Rollenspiel ohne Serien-Anhang kommt von Square: Der Ausflug ins europäische Mittelalter trumpft vor allem durch seine isometrische 3D-Optik, filmreife Inszenierung und sein ungewöhnliches Kampfsystem auf. Letzteres besticht noch heute durch eine konkurrenzlos geniale Kombination aus Strategie und Action, bei der perfektes Timing ebenso wichtig ist wie umsichtige Planung und die richtige Waffe.

Schlüsselerlebnis: Ein gigantisches, feuerspuckendes Reptil windet sich aus den Verlies-Tiefen. Ist das wirklich die PSone?

34 Soul Edge

Namco
diverse Systeme
1995-2005

Ist die Waffenschlägerei "Soul Edge" 'lediglich' ein sehr gutes Beat'em-Up, lässt Namco auf dem Dreamcast mit "Soul Calibur" die Grafikbombe platzen. Nie zuvor durftet Ihr derart detaillierte Kämpfermodelle, knackscharfe Texturen und flüssige Animationen bewundern. Doch nicht nur technisch brilliert "Soul Calibur": coole Charaktere sowie der motivierende Story-Modus waren der japanischen Famitsu die Traumnote 40 (von 40 Punkten) wert.



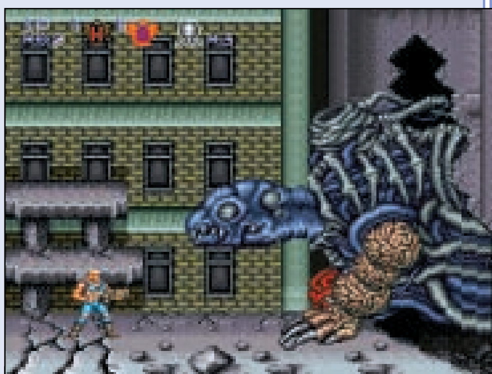
Serien-Highlight: Soul Calibur (Dreamcast)

Schlüsselerlebnis: GD-Rom einlegen, Kämpfer auswählen und zum ersten Mal die atemberaubende Grafikpracht des Edel-Beat'em-Ups zu erleben.

33 Probotector

Konami
diverse Systeme
1988-2005

Der wagemutige Söldner Bill Rizer durchforstet erstmals in der Spielhalle hart umkämpfte Dschungelgebiete. Die NES-Umsetzung übertrifft den Automaten in puncto Fairness und erleichtert Euch das Leben mit Konamis Tastentrickkombination. Auch die zahlreichen Nachfolger auf Mega Drive und PS2 überzeugen mit feinster 2D-Ballerkunst. Der Wechsel in dreidimensionale Gefilde misslang dagegen (fast) immer.



Serien-Highlight: Super Probotector: Alien Rebels (SNES)

Schlüsselerlebnis: Nach vielen Zwischenbossen erreicht Ihr eine meterdicke Mauer, die der mutierte Schildkröten-Endgegner locker zerbröselt. Angst breitet sich aus!

32 Final Fantasy Tactics

Square
diverse Systeme
1997-2003

Strategiespiele sind auf Konsole seit jeher eine Seltenheit, und die wenigen Genre-Perlen geben sich meist mit reichlich Rollenspielbeiwerk durchsetzt. Squares "Tactics"-Ableger der "Final Fantasy"-Serie trumpft mit dem seit "Final Fantasy 5" bewährten Karriere-System auf, mit dem Ihr selbst einem Barbaren das Zaubern beibringen und einen Magier zum Ritter schlagen könnt. Weitere Pluspunkte: edle Iso-Optik und eine packende Geschichte.

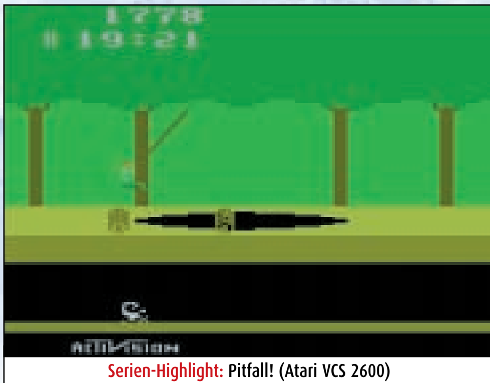


Serien-Highlight: Final Fantasy Tactics (PSone)

Schlüsselerlebnis: Die Vorzüge traditioneller, possierlicher Sprite-Grafik gepaart mit einer detailverliebten 3D-Landschaft – ganz herzallerliebst!

31 Pitfall!

Activision
diverse Systeme
1982-2004

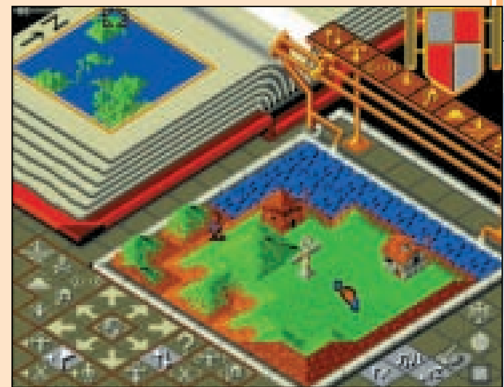

Serien-Highlight: Pitfall! (Atari VCS 2600)

David Crane sprengt mit dem Dschungelabenteuer alle Grenzen und gibt der weiteren Entwicklung des Jump'n'Run-Genres den entscheidenden Antrieb: Erstmals wird ein Konsolenheld nicht von den einengenden Bildschirmgrenzen beschränkt, stattdessen warten unglaubliche 256 Screens – wohlgemerkt mit jeweils anderer Anordnung der verschiedenen Dschungelbedrohungen – auf ihre Erkundung. Zwar gibt's Scrolling erst beim Nachfolger, doch der erste große Schritt für später folgende Hüpfexpeditionen ist damit getan.

Schlüsselerlebnis: In den Krokodilsgruben hat so mancher Forscher sein Leben gelassen – echte Profis hüpfen in einem Rutsch über die bissige Schnappi-Truppe.

30 Populous

Bullfrog
diverse Systeme
1989-2000


Serien-Highlight: Populous (PC Engine)

Das Spiel, mit dem Peter Molyneux ("Black & White", "Dungeon Keeper") zum Designer-Star wurde. Hier erfahren wir, wie man sich als Gott fühlt: Anhänger hegen und pflegen, unwegsames Ödland in fruchtbare Äcker verwandeln, sich hemmungslos anbeten lassen und Ungläubige mit Lava-Brocken bombardieren – ein himmlisches Vergnügen, von dem sich Taktik-Designer bis heute inspirieren lassen.

Schlüsselerlebnis: Der erste Blick auf die isometrische Landkarte mit unseren eigenen Siedlungen: So haben wir das Strategie-Genre noch nie gesehen!

29 Bust-A-Move

Taito
diverse Systeme
1994-2005


Serien-Highlight: Bust-A-Move 3 (Arcade)

Wenn "Tetris" die Nummer 1 der Solo-Puzzler ist, darf sich die "Bust-A-Move"-Reihe zurecht Multiplayer-Knobel-König nennen. Die pfiffige Kugelschießerei, bei der mindestens drei gleichfarbige Bälle pulverisiert werden wollen, glänzt mit einzigartigen Zweispieler-Duellen. Selten liegen wimmerndes Stöhnen und jauchzende Freudenschreie so nahe beieinander wie bei einer hektisch-fröhlichen Runde mit den Knuddeldrachen von "Bust-A-Move".

Schlüsselerlebnis: Wenn Ihr mit dem Rücken zur Wand bzw. mit einem Schirm voller Blasen doch noch die Kurve kriegt und Euer Gegenüber mit Kugeln eindeckt.

28 Fatal Fury

SNK
diverse Systeme
1991-2005

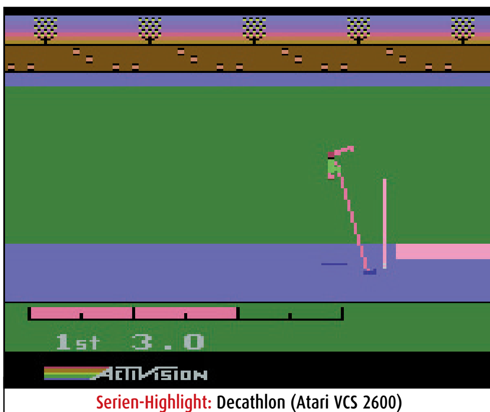

Serien-Highlight: Garou: Mark of the Wolves (Arcade)

SNKs "Fatal Fury"-Reihe erscheint fast zeitgleich mit Capcoms "Street Fighter 2". In den japanischen Spielhallen liefern sich die Kontrahenten einen erbitterten Kampf. In der restlichen Welt erreicht die Serie um Terry Bogard & Co. nicht den "Street Fighter 2"-Beliebtheitsstatus. Das hält SNK nicht davon ab, acht Nachfolger für die Serie zu entwickeln. Und mit "Garou", dem finalen neunten Teil, gelingt SNK der große Wurf.

Schlüsselerlebnis: Wenn die hungrigen Wölfe Butt und Rock im besten 2D-Prügler aufeinander treffen, leuchtet der Bildschirm.

27 Decathlon

Activision
diverse Systeme
1983


Serien-Highlight: Decathlon (Atari VCS 2600)

Dass Videospiele faul machen, widerlegt Activisions Frühwerk bereits vor 20 Jahren: Der einfache Kniff, dass Zocker den virtuellen Athleten nur durch eigene physische Anstrengungen – also dem kräftigen Rütteln am Joystick – zu Rekorden animieren, sorgt für ausgeleierte Knüppel und Muskelkater. Das Konzept ist bis heute eine unverwüstliche Allzweckwaffe, wenn ein Spiel körperliche Leistung vom Zocker verlangen will.

Schlüsselerlebnis: Am Ende des Zehnkampfes werden die letzten Energiereserven verpulvert, wenn der intensive Schlusssprint des 1.500-Meter-Laufs ansteht.

26 Chrono Trigger

Square
diverse Systeme
1995-1999


Serien-Highlight: Chrono Trigger (SNES)

In Sachen Bekanntheit ist sie das Stiefkind von "Final Fantasy" – aber nicht wenige Rollenspieler geben Squares "Chrono"-Reihe den Vorzug. "Chrono Cross" für die PSone kann zwar nicht mit der grandiosen Zeitreise-Geschichte des SNES-Erstlings gleichziehen, aber die Vorzüge des Klassikers sind noch immer präsent: eine bequeme Landkarte statt langwierigem Oberwelt-Gelatsche und sichtbare Gegner statt nervigen Zufallskämpfen.

Schlüsselerlebnis: Ein paar Dinos äsen friedlich in der 2D-Steppe – und wir allein entscheiden, ob wir den Kampf riskieren oder die Echsen vorsichtig umgehen – juhu!

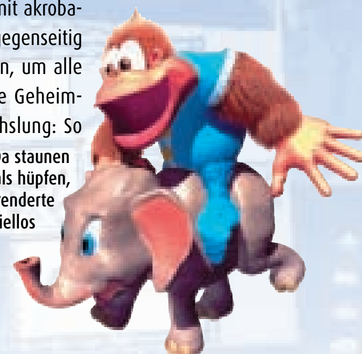

Serien-Highlight: Donkey Kong Country (SNES)

25 Donkey Kong Country

Rare
diverse Systeme
1994-2005

Euch laust der Affe: Donkey Kongs Familie hetzt Euch nicht nur durch knifflige Levels, sondern fordert Euch obendrein mit akrobatischem Teamwork – so müssen sich die Affen etwa gegenseitig Huckepack nehmen oder durch die Lüfte schleudern, um alle Bananen abzuräumen. Außerdem sorgen unzählige Geheimnisse, Minispiele und tierische Freunde für Abwechslung: So rennt Ihr Kroko-Piraten einfach auf dem Rücken des rüpelhaften Nashorns über den Haufen!

Schlüsselerlebnis: Da staunen SNES-Hüpfer: Erstmals hüpfen, purzeln und schlagen gerenderte Helden mit bislang beispiellos flüssigen Animationen.



24 Ridge Racer

Namco
diverse Systeme
1993-2005

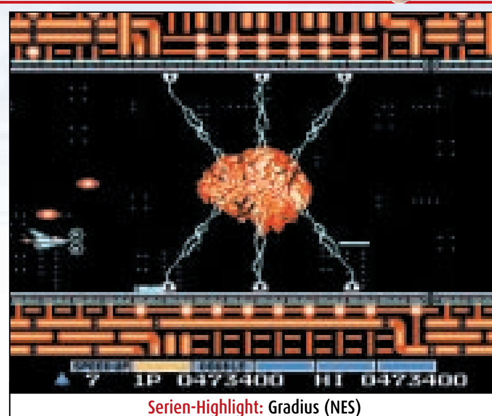

Serien-Highlight: Ridge Racer (PSP)

Der Automat sorgt als erstes vollständig texturiertes Rennspiel trotz nur einer Strecke und fester Ego-Perspektive für Aufsehen: Kein anderer Flitzer fängt so gelungen den Arcade-Gasfuß-Aspekt ein. Außerdem wird Namcos Tempobolzerei zum Synonym für erfolgreiche Sony-Hardware: Sowohl auf PSone als auch PS2 sorgt die passende Umsetzung für Konsolen-Absatz – auch das vorzügliche PSP-"Ridge Racer" hat wieder den 'Killer App'-Appeal.

Schlüsselerlebnis: Nach rundenlangem Duell mit Millimeter-Manövern und gewagten Blocks steht der hauchknappe Sieg gegen den mysteriösen 'Angel'-Gegner fest – Adrenalin pur.

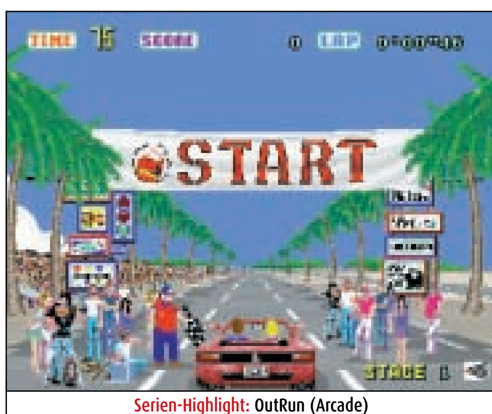
23 Gradius

Konami
diverse Systeme
1985-2004


Serien-Highlight: Gradius (NES)

Der erste Teil revolutioniert das Shoot'em-Up mit pompöser Optik und dem genialen Waffenaufrüstungssystem. Zum ersten Mal wählt der Spieler bewusst die Raumschiff-Bewaffnung selbst aus, die nach einem gegnerischen Treffer wieder komplett verschwindet (Ausnahmen bilden die "Salamander"-Arcade-Varianten und "Gradius 5"). Mit dem aberwitzigen und spielerisch ausgereiften "Parodius" nimmt sich Konami gekonnt selbst auf die Schippe.

Schlüsselerlebnis: Nach dem knallhart bewachten letzten Level auf den Mutterhirn-Endgegner zu treffen und verdutzt festzustellen, dass er sich wehrlos ergibt.


Serien-Highlight: OutRun (Arcade)

22 OutRun

Sega
diverse Systeme
1986-2005

"OutRun" startet die Rennspielrevolution der Moderne: Erstmals werden dank intelligentem Pseudo-3D und rasantem Bitmap-Zooming flüssige Berg- und Talfahrten effektiv simuliert. Die bunte Aufmachung, innovative Routenwahl und beschwingte Musik sorgen dafür, dass der Arcade-Flitzer fast 20 Jahre später immer noch einen guten Namen hat – auch wenn das exzellente Xbox-Update kaum Käufer findet.

Schlüsselerlebnis: Die Blondine auf dem Beifahrersitz hat viel Temperament: Werdet Ihr bei einem Crash aus dem Auto geschleudert, gibt's Schimpfe vom Mädel.

21 Metroid

Nintendo
diverse Systeme
1986-2005

Weltraumabenteurerin Samus Aran entführt Euch auf ferne Planeten und besticht mit einem satten Repertoire an Fähigkeiten. Nur durch Doppelsprung, Fanghaken und Morphball erschließen sich engste Gänge sowie unerreichbare Plattformen. Trotz Befürchtungen von Serienkennern meisterte die Piratenjägerin auch den Sprung in die Ego-Sicht. "Metroid Prime" zog Kritiker wie Fans gleichermaßen in seinen Bann.

Schlüsselerlebnis: Nach dem Erringen des Morph-Balls eröffnet sich eine Vielzahl neuer Wege und verschlungener Gänge, die zuvor einfach zu eng waren.


Serien-Highlight: Metroid Prime (Gamecube)

TOP 10 OLIVER EHRLE



1. Game Boy Wars Turbo (GBC)
2. Advanced Military Commander (Mega Drive)
3. Final Fantasy 6 (SNES)
4. Street Fighter 2 (Arcade)
5. Front Mission Alternative (PSone)
6. Tekken 3 (PSone)
7. Super Mario Kart (SNES)
8. Final Fantasy Tactics (PSone)
9. Dance Dance Revolution (PSone)
10. Tetris Battle Gaiden (SNES)



20 Halo

Bungie
diverse Systeme
2001-2004

Konsolen-Shooter werden von der PC-Fraktion meist müde belächelt. Seit vier Jahren grinsen die Konsoleros frech zurück, denn mit "Halo" gelingt Microsoft die perfekte Pad-Steuerung bei einem Ego-Shooter. Dank brillanter Inszenierung, toller 3D-Optik und Fahrzeug-Einsatz steigt "Halo" konsolenübergreifend zur Genre-Referenz auf. Teil 2 bügelt Längen im Spielablauf aus, stockt den Multiplayer-Modus auf und festigt damit das Thronfundament des Erstlings.


Schlüsselerlebnis: Der 'kleine' Master Chief entert ein mehrstöckiges Alien-Gefährt, das vorher noch behäbig über ihn hinweg gestiegen ist.


Serien-Highlight: Halo 2 (Xbox)

19 Virtua Fighter

Sega
diverse Systeme
1993-2003

Die erste Kanten-Klopperei ist für viele Beat'em-Up-Fans nach wie vor die beste: Segas Saturn debütiert anno 1996 mit der Umsetzung des Spielhallen-Hits – und zwar noch ohne Texturen oder großartige Effekte. Erst Teil 2 bringt das moderne Prügelspiel endgültig auf den Weg: Geschmeidige Bewegungen, spektakuläre Knochenbrecher und ein ausgefeiltes Konter-System stehen Pate für ein neues Spielgefühl.


Serien-Highlight: Virtua Fighter 4 Evolution (Arcade)


Schlüsselerlebnis: Wir wissen noch nicht, was wir tun, aber alles sieht toll aus. Selbst wenn uns der Gegner die Gliedmaßen verknotet, ist Begeisterung angesagt!

18 Metal Gear

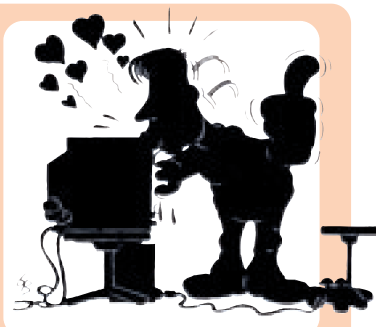
Konami
diverse Systeme
1987-2005

Nach zwei eher unauffälligen "Metal Gear"-Teilen begründet "Metal Gear Solid" das Stealth-Genre. Dabei protzt seitdem jeder Teil mit cineastischer Inszenierung, filmreifer wie verwirrender Hintergrundstory und detailverliebter Polygon-Grafik. Der wahre Spielspaß entsteht jedoch durchs Schleichen: Nur mit geschickter Taktik entgeht Ihr den Blicken wachsamer Kameras und Wachen.


Serien-Highlight: Metal Gear Solid (PSone)


Schlüsselerlebnis: Ein bizarrer Zwischenboss verwirrt den Spieler – Psycho Mantis liest Eure Memory Cards aus und schaltet den Fernsehkanal um..

TOP 10 MARTIN GAKSCH



1. Super Mario Bros. 3 (NES)
2. The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)
3. Tetris (Game Boy)
4. Rainbow Islands (Mega Drive)
5. Galaga 88 (PC-Engine)
6. Revenge of Shinobi (Mega Drive)
7. Resident Evil 4 (dt.) (NGC)
8. Bounty Bob strikes back (Atari 5200)
9. Castlevania: Symphony of the Night (PSone)
10. Super Metroid (SNES)



Serien-Highlight: Space Invaders (Arcade)

17 Space Invaders

Taito
diverse Systeme
1978-2005

Die Weltallschlacht gehört zu den wichtigsten Spielen der Videogames-Geschichte. Als Gleiter ballert Ihr auf eine Horde Aliens, die unaufhörlich von oben nach unten und von links nach rechts marschiert. Schutz vor der Brut bieten vier zerstörbare Klötze. Punktejäger zielen auf den ab und an am oberen Bildschirmrand auftauchenden knallroten Raumgleiter. "Space Invaders" ist der erste Automat, der nicht nur in Spielhalle, sondern auch in Pizzeria und Eisdiele für hohen Umsatz sorgt. Zudem kommt es wegen der Weltraumschlacht in Japan sogar kurzfristig zu einem Yen-Münzen-Engpass!


Schlüsselerlebnis: Futurama-Frys 'Schutzschild-Selbstzerstörungs'-Taktik anwenden und verwundert registrieren, dass die Strategie funktioniert!

16 Tomb Raider

Eidos
diverse Systeme
1996-2003

Mit der Geburt von Lara Croft gelingt der kleinen, britischen Spieleschmiede Core Design der ganz große Wurf – und das nicht (wie ursprünglich befürchtet) trotz, sondern gerade wegen der weiblichen Heldin. Erst die englische Lady-Archäologin macht das schöne Geschlecht für das interaktive Medium salonfähig und bringt damit ganze Heerscharen von vollbusigen, schießwütigen Emanzen auf den Weg.


Schlüsselerlebnis: Der Boden bebt – und plötzlich stapft ein röhrender T-Rex durch die 'Verlorene Welt': Der erste Koloss einer neuen Gegner-Generation.


Serien-Highlight: Tomb Raider (PSone)

15 Super Mario Kart

Nintendo
diverse Systeme
1992-2003


Serien-Highlight: Super Mario Kart (SNES)

Fun-Racer, jeder kennt diese partytauglichen Stimmungsmacher, (fast) jeder liebt sie. Zu verdanken haben wir dieses Sub-Genre nicht zuletzt den Asphalt-Eskapaden des beliebten Klempners. Schon auf SNES düst Ihr über knallbunte Pisten, brennt der Konkurrenz einen Schildkrötenpanzer ins Heck oder feilt an Abkürzungen. Auch auf N64 und Gamecube steht "Mario Kart" für Mehrspieler-Spaß – etliche Nervenzusammenbrüche inklusive.

Schlüsselerlebnis: Abgeschlagener Letzter auf der Gespenster-Strecke, die Feder aufgesammelt und dank gewagtem Harakiri-Sprung noch strahlender Sieger.

14 Wars-Serie

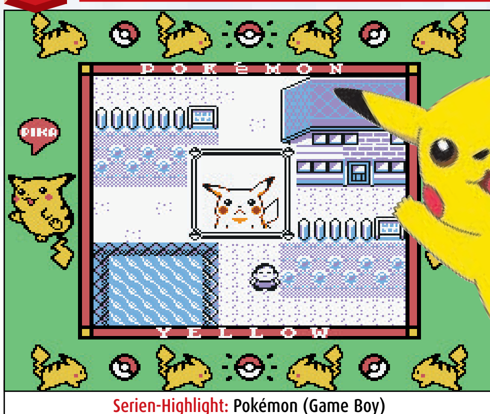
Intelligent Systems
diverse Systeme
1988-2005


Serien-Highlight: Game Boy Wars Turbo (Game Boy)

Infanterie in Deckung, Artillerie volles Feuer und Panzer vorrücken! Nintendos "Wars"-Serie inszeniert moderne Kriegsführung wie ein Schachspiel, in dem jede Figur individuelle Stärken und Schwächen besitzt und im korrekten Augenblick eingesetzt, die Schlacht entscheidet. Im Vergleich zur Konkurrenz sind die Schauplätze nicht umfangreicher, sondern tückischer: Um nur eine Bergreihe könnt Ihr stundenlang kämpfen!

Schlüsselerlebnis: Ab jetzt wird flott gekämpft: Hudson verpasst seinem ersten "Wars" eine blitzschnelle "Turbo"-KI sowie "Super Game Boy"-Farben.

13 Pokémon


Serien-Highlight: Pokémon (Game Boy)

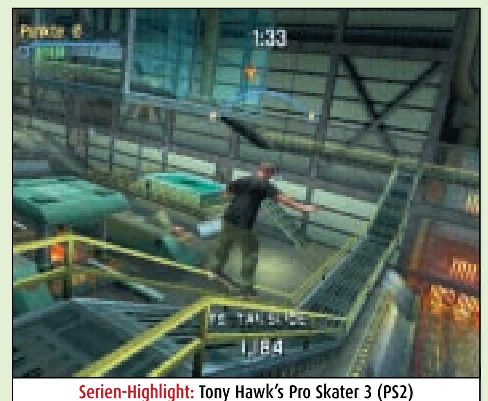
Nintendo
diverse Systeme
1995-2005

Monster fangen, trainieren, die besten Züchter zum Duell fordern: Game Freak veredelt seinen Mix aus Gladiatoren-Abenteuer und Streichelzoo mit umfangreichen Linkfunktionen, die Monster-Tausch als auch Team-Kämpfe ermöglichen. Das Abenteuer erscheint in verschiedenen Versionen mit individuellen Pokémon. Das revolutionäre Spielkonzept schlägt ein wie eine Bombe und findet bis heute zahllose Fans – trotz der bescheidenen Optik.

Schlüsselerlebnis: Wie alles begann: Die drei "Pokémon"-Erstlinge "Rot", "Blau" und "Grün" setzen den Grundstein für das "Breeding"-Genre

12 Tony Hawk's Pro Skater

Activision
diverse Systeme
1999-2004

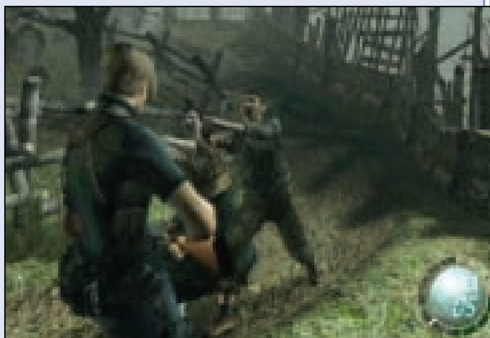

Serien-Highlight: Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

Das erste ernstzunehmende Trendsportspiel der Neuzeit setzt zum Debüt Highlights bei Steuerung, Grafik und Spielwitz. Keiner der zahllosen Nachahmer wagt auch nur davon zu träumen, ernsthaft am Thron des Rollbrettgottes zu wackeln. Die "Tony Hawk"-Serie übersteht dank konsequenter Modernisierung auch als einziger Vertreter das Zocker-Desinteresse am Rest des Subgenres und erreicht jährlich neue Rekordverkäufe.

Schlüsselerlebnis: Wer Lines und Manuals beherrscht, wird zum Skater-Gott – die erste Trick-Combo mit über einer Million Punkte vergisst man nie.

11 Resident Evil 4

Capcom
Gamecube
2005



Überzeichnete Splatter-Einlagen, dramatische Kameraperspektiven, detaillierte Renderkulissen und eine mit Überraschungen gespickte Story zeichnen den PSone-Erstling aus. Die hakelige Steuerung sowie der dezente B-Movie-Touch können den Erfolg der Reihe nicht verhindern – weltweit gingen bislang mehr als 26 Millionen "Resis" über den Ladentisch. Teil 4 bringt mit Action-Schwerpunkt, Echtzeit-Optik und exzellenter Spielbarkeit frischen Wind in die Serie.

Schlüsselerlebnis: Das schaurig-schöne Panikgefühl als der irre Kapuzenmann die Motorsäge anwirft und mit infernalischem Gebrüll hinter einem herjagt.

10 Pro Evolution Soccer

Konami
diverse Systeme
2002-2005

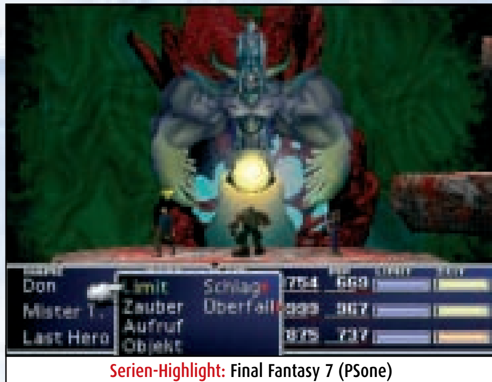

Serien-Highlight: Pro Evolution Soccer 4 (PS2)

2001 läutet Konami eine neue Ära des virtuellen Kicks ein: Trotz Lizenzdefiziten gegenüber der Konkurrenz verzückt die famose Fußball-Sim mit beispiellosem Realismusanspruch, geschmeidigen Animationen und Mehrspieler-Gaudi. Mit jeder Neuauflage legen die Japaner die Messlatte höher: Fernsehnahe Präsentation, verbesserte KI sowie das stets aufs Neue verblüffende Spielsystem machen "PES 4" zum bis dato besten Konsolenkick aller Zeiten.

Schlüsselerlebnis: Beim Stand von 4:4 in der zweiten Hälfte der Verlängerung mit Ronaldinho vom Anspiel weg ein unnachahmliches Traumtor zu erzielen.

9 Final Fantasy

Square
diverse Systeme
1987-2004

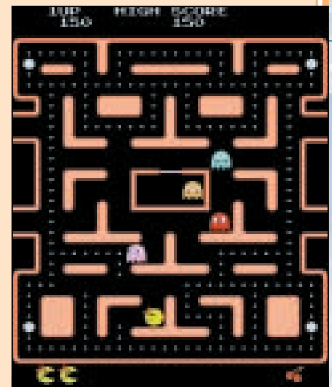

Serien-Highlight: Final Fantasy 7 (PSone)

Die damals noch erfolglose Spieleschmiede Square steht kurz vor der Pleite – entsprechend glaubt man dort, mit dem aktuellen Projekt gleichzeitig das letzte abzuliefern: die 'Finale Fantasie' eben. Hier zu Lande ist "Final Fantasy" spätestens seit dem PSone-Debüt der Serie in aller Munde. Teil 7 ist bis heute das meistverkaufte Rollenspiel überhaupt – ähnlich erfolgreich war nur "Final Fantasy 10".

Schlüsselerlebnis: Die erste Beschwörung einer 'Guardian Force': Revolutionäre 3D-Effekte und geschmeidige Animationen sorgen für offene Münder.

8 Pac-Man

Namco
diverse Systeme
1981-2005

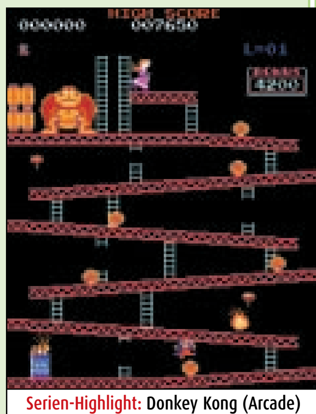

Serien-Highlight: Ms. Pac-Man (Arcade)

Als nimmersatter Pillenfresser mampft Ihr pro Bildschirm exakt 240 farbige Tabletten und flieht vor hektischen Geistern. Im brillanten Nachfolger "Ms. Pac-Man" kümmert sich sexy Schlaufen-Trägerin Miss Pac-Man um die Säuberung verschiedener Labyrinthe. Der japanische Name "Puckman" stammt vom japanischen Ausdruck 'Paku paku', der das Öffnen und Schließen des Munds beim Essen beschreibt. Den meistverkauften Spielautomaten aller Zeiten entwickeln fünf Programmierer in eineinhalb Jahren und neben dutzenden Merchandising-Artikel findet sogar der "Pac-Man"-Fever-Song von Buckner und Garcia den Weg in die amerikanischen Charts.

Schlüsselerlebnis: Nach dem Verzehr einer übergroßen Pille nutzt die verfressene Dame den Rollentausch – vom Gejagten zum Jäger zur fetten Punktesammlung.

7 Donkey Kong

Nintendo
diverse Systeme
1981-2004


Serien-Highlight: Donkey Kong (Arcade)

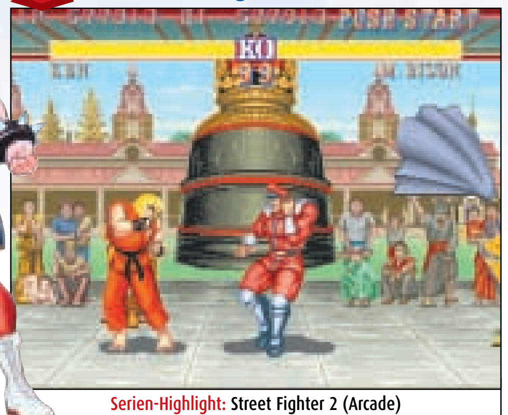
1980 füllen herzlose "Space Invaders"-Klone die Spielhallen. Doch nachdem Shigeru Miyamoto bei Nintendo anheuert, ändert sich die Videospiel-Landschaft radikal. Der Künstler ohne Programmiererfahrung strickt aus der "Radarscope"-Hardware ein neues Genre: Ein roter Latzhosenträger mit lässigem Schnurrbart (zur besseren Erkennung von Nase und Mund) hüpft erstmals über Gegenstände. Der noch namenlose 'Jumpman', im Nachfolger "Donkey Kong Jr." in Mario umbenannt, erklimmt zudem Leitern und zertrümmert Fässer mit einem Hammer. Romantiker und/oder High-Score-Jäger sammeln die verlorenen Gegenstände der Geliebten Pauline ein.

Schlüsselerlebnis: Beseitigt in Level 4 den letzten Träger, umarmt kurz Eure Liebste und seht zu, wie der Affe Pauline wieder entführt – weiter geht's!

6 Street Fighter



Capcom
diverse Systeme
1987-2005

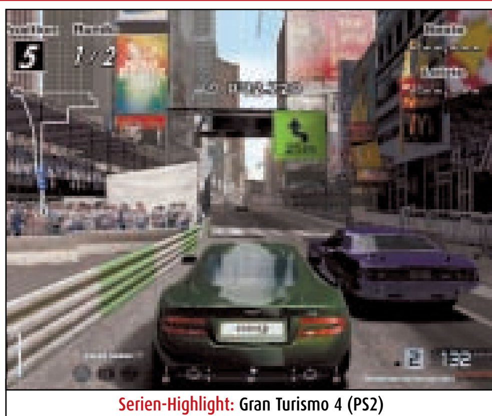

Serien-Highlight: Street Fighter 2 (Arcade)

Der spielerisch laue Erstling versetzt der heute erfolgreichsten Prügel-Serie beinahe den Todesstoß. Capcom überlegt schon, einen "Final Fight"-Nachfolger zu entwickeln. Glücklicherweise entscheiden sich die Japaner anders und lösen mit der spielerisch exzellenten Rauferei einen wahren Beat'em-Up-Boom aus. Unzählige, meist schlechte Kopien versuchen Ryu und Kens Feuerbälle zu imitieren – vergeblich!

Schlüsselerlebnis: Nach drei simplen (Balrog) bis knackigen (Vega) Leibwächtern steht Ihr dem Münzen verschwendenden Oberbösewicht M.Bison gegenüber.

5 Gran Turismo

Sony
diverse Systeme
1997-2005


Serien-Highlight: Gran Turismo 4 (PS2)

'The Real Driving Simulator' läutet eine neue Ära der Rennspiele ein. Gehen frühere Titel eher halbherzig mit dem Motorsport um, greift "Gran Turismo" in die Vollen. Eine bis dato nicht gesehene Detailverliebtheit überträgt sich nicht nur aufs Fahrverhalten, sondern auch auf Streckenvielfalt und Optik. Der gigantische Fuhrpark samt Tuning- und Setup-Möglichkeiten bietet einen unerschöpflich motivierenden Spielplatz für Fans des Asphaltsports.

Schlüsselerlebnis: Nach dem Anstöpseln eines Force-Feedback-Lenkrads wird die Fahrphysik spürbar – erst dann lotet Ihr den Grenzbereich effektiv aus.

4 Grand Theft Auto

Rockstar
diverse Systeme
1997-2005


Serien-Highlight: GTA: San Andreas (diverse Systeme)

Freiheit, wollen wir das nicht alle? Die fünfteilige "GTA"-Reihe bietet als eines der wenigen Videospiele nahezu grenzenlose Möglichkeiten. Eine lebendige Stadt mit massig Geheimnissen befriedigt den größten Forscherdrang, während das freie Missionsdesign kaum Wünsche offen lässt. Die radikalste Veränderung ist der gelungene Schritt zur 3D-Grafik im dritten Teil. Kontrovers diskutiert wird bis heute die Gewaltdarstellung.

Schlüsselerlebnis: Erst nach einigen Missionen erschließt sich das gigantische Umland sowie zwei weitere Städte, die Euch mit ihrer schieren Größe erschlagen.

3 The Legend of Zelda

Nintendo
diverse Systeme
1986-2005

Serien-Highlight: Ocarina of Time (Nintendo 64)

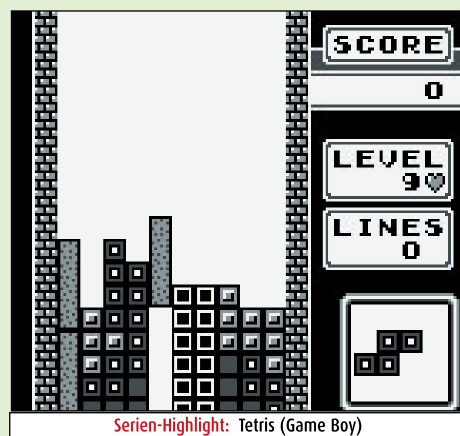
Nintendos Designer-Mastermind hat sich mit gleich zwei Serien in den oberen Rängen platziert: Ähnlich erfolgreich und mindestens genauso knuffig wie Hosenmatz Mario ist Spitzohr Link – die Adventure-Ikone schlechthin. Seit fast 20 Jahren treibt der ewige Held von Fantasy-Reich Hyrule auf allen Nintendo-Systemen sein Unwesen. Aber ob als Pixel-Sprite auf dem SNES oder hoch aufgeschossener Teenie-Recke für das N64 – seinen Markenzeichen ist der freche Elf bis heute treu geblieben. Grüner Dress, fesche Kappe, flachsblondes Haar und das charakteristische 'Wusch', mit dem Euer Alter Ego sein berühmtes 'Master Sword' schwingt – all dies ist ebenso zeitlos wie Miyamotos Design, das Generationen von Spielemachern beeinflusste und das klassische Action-Adventure erst möglich machte.



Schlüsselerlebnis: Der kleine N64-Link spielt zum ersten Mal auf der 'Ocarina of Time' und wird zum Erwachsenen, der auf einem Pferderücken Hyrule erkundet.

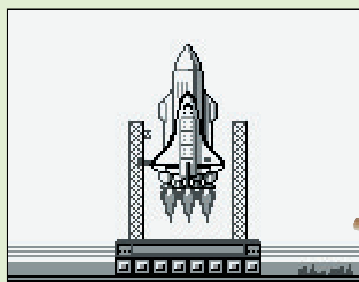
2 Tetris

diverse
diverse Systeme
1988-2005



Serien-Highlight: Tetris (Game Boy)

Die Geschichte von Tetris beginnt 1984 mit dem russischen Mathematiker Alexey Pajitnov. Doch erst 1989 entwickelt sich das unverwüstliche Puzzelprinzip in Kombination mit dem Game Boy zum weltweiten Phänomen. Von da an startet ein einzigartiger Siegeszug in der Videospielgeschichte: "Tetris" wird von Leuten aller Alters- und Gesellschaftsgruppen gespielt und – viel wichtiger – ohne Vorbehalte als Zeitvertreib akzeptiert. Mit seinem denkbar einfachen Spielprinzip legt der Titel den Grundstein für die heute stetig wachsende und weltweit anerkannte Videospielbranche. Mit über 70 Millionen Einheiten ist Tetris das meistverkaufte und meistgespielte Videogame aller Zeiten – und wird es auch bleiben. Denn selbst im 3D-Grafik-Zeitalter hat die süchtig machende Klötzchenstapelei nichts von ihrer Anziehungskraft verloren.



Schlüsselerlebnis: Wer mit Geduld und Können den neunten Level in der B-Variante der Game-Boy-Version meistert, schwebt danach mit der fetten Rakete in den siebten Himmel.

1 Super Mario


Serien-Highlight: Super Mario 64 (Nintendo 64)



Nintendo
diverse Systeme
1985-2005

Als kleiner 'Jumpman' in "Donkey Kong" startet der größte aller virtuellen Helden seine unnachahmliche Karriere. Nachdem die bezaubernde Pauline aus den Fängen des haarigen Monsters befreit ist, fühlt sich der Springinsfeld, der alsbald auf den Namen Mario hören sollte, zu Höherem berufen. Wenig später hüpft der sympathische Pixel-Italiener quicklebendig durchs erste Solo-Jump'n'Run: "Super Mario Bros.". Millimetergenaue Sprungpassagen, fantasievolles Leveldesign und pfiffige Extras machen die Prinzessinenrettung zum epochalen Meilenstein, dutzende Geheimnisse, wie die sich als Programmierfehler entpuppende Negativwelt, zum Liebling der Hardcore-Spieler. Während der direkte Nachfolger aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades Europäern lange Zeit verwehrt bleibt, gelten die SNES-Ausflüge des wandelnden Schnauzbarts auch heute noch als beste 2D-Hüpfer aller Zeiten. 1996 gelingt Miyamoto ein weiterer Geniestreich: "Super Mario 64" heimst astronomische Spielspaßwertungen ein und revolutioniert das Genre – einzigartige Sprungpassagen und beispiellose Ideenvielfalt setzen noch heute geltende Maßstäbe. Selbst der vielgelobte Gamecube-Nachfolger beißt sich an dieser Messlatte die Zähne aus.



Schlüsselerlebnis: Ein gigantisches Uhrwerk treibt Euch zur Weißglut – Erleichterung um drei, sechs, neun und zwölf Uhr: die Plattformen stehen still und Ihr atmet auf.

E3-Awards

Ich habe mich gerade mit den E3-Top-3 beschäftigt und bin an einigen Stellen nicht ganz einverstanden. "Killzone", "Tekken" und "Motor-Storm" zeigen ja sehr schöne Rendergrafiken, haben mit der Realität aber (noch) wenig zu tun. Dass nicht alles Gold ist was glänzt, habt Ihr selber eingeräumt. Und genau aus diesem Grund sehe ich es als Fehler, dass diese beiden Titel die Spitzenposition in ihren Genres abstauben konnten. Gerade wenn es um "Tekken" geht, hätte ich mir eher gewünscht, dass eine "King of Fighters"-Episode oder ein anderes 2D-Beat'em-Up seinen Weg in die Top 3 findet. Die Abteilung Retro kommt diesmal einfach zu kurz! Genauso bin ich nicht damit einverstanden, dass "Perfect Dark Zero" den dritten Platz bei den Shootern belegt. Mag sein, dass es wenig hochqualitative Shooter zu bestaunen gab, aber tatsächlich war doch auf der E3 nichts von Rares Edel-Shooter zu sehen außer ein paar sehr mageren Screenshots. Dass Ihr exklusiv Rare und Miss Dark einen Besuch abstatten konntet, finde ich klasse und auch die damit verbundenen Infos sind unbezahlbar – dennoch bleibt ein fader Nachgeschmack, wenn's um diesen E3-Award geht. Wer nichts zeigt, hat auch keine Auszeichnung verdient. Im Rahmen eines Next-Generation-Awards gönne ich Rare jede Auszeichnung für "Perfect Dark Zero", aber verbunden mit der E3 eher unpassend. Da könnte man ja genauso Nintendo einen Award für "Mario 128" geben. War nichts zu sehen, aber dass es ein Hammer wird, wissen wir alle.

Florian Funk, via E-Mail

Der Reihe nach: Wir haben bei den Top 3 die vielversprechendsten und nicht die besten spielbaren Titel der E3-Messe gekürt. Und unter diesem Blickwinkel gehören "Killzone" und "Motor-Storm" für die PS3 auf jeden Fall an die Top-Position des jeweiligen Genres – allein wegen der vermittelten Intensität. Sollten beide Produkte in Echtzeit annähernd an die optische Brillanz heranreichen können (es waren wie erwähnt vorberechnete Szenen) und auch noch spielerisch überzeugen, dann steht allen Ego-Shooter- und Rennspiel-Fans großes Kino ins Haus.
"Perfect Dark Zero" war auf Microsofts Messestand hinter verschlossenen Türen spielbar – blieb allerdings wie bei unserem Rare-Besuch ebenfalls auf den Multiplayer-Part beschränkt. Der Vergleich mit "Mario 128" (von dem nicht mal die Rede war) hinkt also.



UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Beim Extended-Special über Denkspiele ist leider der letzte Satz abhanden gekommen. Hier also der Nachtrag: "Doch erst 'Tetris', das 1988 die Spielhallen und ein Jahr später den Alltag eroberte, geriet zur inspirativen Ursuppe, aus der bis heute durch mehr oder weniger große Geistesblitze, durch Mutation und Evolution neue Knobeleien entstehen."

MEA CULPA: Text verschwunden zum Zweiten: Bei "The Matrix: The Path of Neo" fehlt in Spalte 1: "Zumindest hat er aus den begangenen Fehlern gelernt. Wie der Titel schon andeutet,"; in Spalte 2: "Niobe und Ghost des Vorgängers wenig begeistert. 'Die Leute wollen Neo,'"; in Spalte 3: "Zeitlupen-Effekt, Schusswaffen und Prügelattacken ausprobieren. Auch ohne".



Scheinheilig

Dass ausgerechnet Ihr Euch über Gewalt in Videospielen brüskiert – wie im Editorial der Juli-Ausgabe geschehen –, ist an Scheinheiligkeit kaum zu überbieten. Schließlich sind es gerade Kriegs-Shooter, Prügelspiele und 'Actionperlen' wie "Hitman" und "GTA", welche Ihr regelmäßig in großer Aufmachung vorstellt, die in die höchsten Prozentregionen vordringen, Eure Highlights dominieren und geschäftstüchtig als Aufmacher für Euer Blatt herhalten. Die Antwort, dass erst jetzt die Grenze langsam überschritten wird, kann ich nicht akzeptieren. Seid Ihr kompetent genug, diese Grenze zu bestimmen? Aber egal ob sie bereits überschritten wurde oder vielleicht erst in der Zukunft wird – Ihr habt einen gehörigen Teil zur Eskalation der virtuellen Gewalt beigetragen. Schon seit einiger Zeit schäme ich mich ein wenig, Konsolenspieler zu sein, wenn aber 'Spiele' wie "Bully" und "Snow" kein Scherz von Euch sind, sondern wirklich erscheinen sollten, dann werde ich mein Hobby aufgeben. Versprochen!
P.S.: Solltet Ihr diese E-Mail abdrucken, setzt um Himmels Willen nicht meinen Namen drunter! Ich schäme mich schon genug.

Anonym, via E-Mail

Uns vorzuwerfen, dass wir einen gehörigen Teil zur 'Eskalation der virtuellen Gewalt' beigetragen haben, ist – mit Verlaub – ganz schön unverschämt. Ein Videospiel-Magazin wie die MAN!AC spiegelt die aktuelle Software-Landschaft wider. Und diese wird nicht von uns, sondern von den Entwicklern gestaltet. Wenn sich also keine friedlichen 'Biene bestäubt Blümchen'-Spiele in Arbeit befinden, dann können wir ergo auch nicht darüber berichten.
Da sich viele Hersteller aktuell mit nicht gerade gewaltfreier Software beschäftigen, finden in diesem Sektor auch die meisten spielerischen Innovationen statt (und damit meinen wir nicht 'Wie lasse ich noch realistischer das Blut der Opfer herumspritzen'-Techniken). Folgerichtig fällt die Berichterstattung bei solchen Titeln umfangreicher aus, als beispielsweise beim x-ten "Need for Speed Underground"-Klon.
Und ja, wir halten uns für kompetent genug, die Grenze zwischen gewaltverherrlichenden beziehungsweise übertrieben brutalen Spielen (Beispiel: "Manhunt") und Software mit für entsprechende Altersgruppen noch tolerablen Gewaltinhalten (beispielsweise "GTA: San Andreas" oder "Doom 3") zu ziehen. Unser Instrument hierfür lautet 'gesunder Menschenverstand'.

Emotional

Eure neueste DVD übertrumpft alles bisher Dagewesene. Besonders der Teaser von "Metal Gear Solid 4" ist der Wahnsinn. Vor lauter Lachen bekam ich einen Hustanfall und erstickte fast. Macht so etwas nie, nie wieder!
Der eigentliche Punkt warum ich schreibe, ist ein Leserbrief in der letzten Ausgabe mit dem Thema 'Emotionslosigkeit in Videospielen'. Es ist schon richtig, dass Videospiele Emotionen auslösen. Auch ich habe da meine ganz persönlichen Videospiel-Momente, an die ich mich ewig erinnern werde. Solche Erlebnisse haben auch andere Spieler, und Ihr sicherlich auch! Sei es ein Tod eines Charakters, eine besonders hübsche Optik (wie Sonnenuntergänge oder Grafiken, die so in einem Spiel noch nie da waren), eine bestimmte Musik oder alles zusammen in einer Szene.
Aber: Wenn man schon viele Jahre zockt, ein Spiel nach dem anderen verschlingt und so ziemlich alles gesehen und 'emontionalisiert' hat, was es in Videogames gibt, dann wundert es mich nicht, dass die Emotionen schon langsam flöten gehen. Es kommt einfach nichts Neues oder Überraschendes und wenn irgendein Hauptcharakter stirbt, dann ist das nichts Großartiges mehr. Die Grafiken sind an der Grenze der Konsolen angelangt. Die aktuelle Hardware-

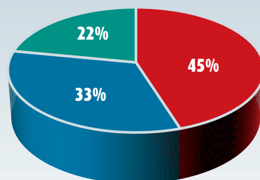
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR. 33

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 07/05 ging es um die E3-Messe in Los Angeles. Wir fragten, ob die Show Eure Erwartungen erfüllt oder sogar übertroffen hat. Hier das Ergebnis:

A PS3, Xbox 360, Revolution: Meine kühnsten Träume wurden übertroffen.
B Meine Erwartungen wurden großteils erfüllt.
C Ich bin enttäuscht: zu viel NextGen-Hype, zu wenig Akzente für meine aktuellen Systeme.

Generation ist einfach schon 'ausgeschlachtet', was bewegende Videospiel-Momente betrifft. Was ich damit meine ist, dass die NextGen-Maschinen (PS3, Xbox 360, Nintendo Revolution) nicht nur im technischen, sondern auch im emotionalen Bereich einen großen Sprung nach vorne bedeuten.

Peter Richter, via E-Mail

Revolution

Eure Berichterstattung zu Nintendos Revolution finde ich irgendwo gemein und kurzsichtig. Die Konsole jetzt schon abzustempeln, ist meiner Meinung nach verfrüht. Schaut Euch doch nur mal die alten Spiele an, die downloadbar sein sollen. Aber vor allem könnte Big N zu neuer Größe gelangen (Stichwort: Revolution als Zweitkonsole). Jeder wird sich eine PS3 oder Xbox 360 kaufen. Doch der Revolution könnte aufgrund seines wirklich (sollte er bei ca. 150 Euro liegen) geringen Preises zur Zweitkonsole schlechthin mutieren. Besonders ältere Spieler/innen werden sich bestimmt über die Games-Klassiker freuen. Wenn Nintendo jetzt noch einen GBA-Player integriert, könnte es sogar passieren, dass ich mir die Konsole noch vor der PS3 anschaffe. (...) Zu guter Letzt komme ich noch auf anyMAN!AC zu sprechen, wie so viele vor mir. Wem's nicht gefällt, soll's überspringen, ich finde nur, dass die Qualität sehr stark schwankt. Die aktuelle Ausgabe gefällt mir sehr gut, der Beitrag aus der letzten war hingegen nur lächerlich. Aber gut, die DVD gibt's noch nicht so lange und jeder braucht Zeit, seinen Stil zu finden. Diese Kritik wird mich aber nicht abhalten, weiterhin Euer Heft zu kaufen, denn die meisten Artikel sind einwandfrei.

Marius Kammüller, via E-Mail

Wir haben Nintendos Revolution nicht – als was auch immer – abgestempelt oder abgeschrieben. Unsere Berichterstattung über Big Ns Konsole orientierte sich an den (wenigen) bekannten Fakten und beleuchtete kritisch Nintendos Auftritt bei der E3-Pressekonferenz. Gerade Letzterer geriet extrem enttäuschend, da im Vorfeld zwar von einer 'spielerischen Revolution' die Rede war, schlussendlich aber nichts gezeigt wurde.
Keine Frage: Die downloadbaren Klassiker sind eine schöne – aber wahrscheinlich auch teure – Sache. Den Beweis einer wirklichen spielerischen Revolution blieb Nintendo (bislang) jedoch schuldig.

E3-Messe auf DVD

Ich muss sagen, ich bin echt enttäuscht: Da bringt Ihr den E3-Bericht schon einen Monat zu spät auf DVD und dann kann ich's noch nicht einmal ansehen, da die DVD komischerweise bei den meisten Videos hakt und ruckelt bzw. teilweise gar nicht läuft. Was mich wundert ist, dass dies schon zum zweiten Mal vorkommt. Der Datenträger ist nicht verkratzt und weist auch keine anderen Beschädigungen auf, also muss es sich dabei wohl um einen Produktionsfehler handeln, oder?
Zur Messeberichterstattung: Ich kann es Euch nicht übel nehmen, der Mai ist aufgrund der E3 bestimmt der härteste Monat eines Spielezeitschrift-Redakteurs, aber hättet Ihr nicht wenigstens ein paar Filmschnipsel oder Trailer mit auf die letzte Scheibe (07/05) packen können? Ich bin der Meinung, dass die Spielepresse sehr stark von der Aktualität abhängig ist, besonders, wenn es um Messen geht, die von Spielern sehnsüchtig erwartet werden, weil z.B. eine neue Konsole (oder mehrere) vorgestellt werden soll. Sei's drum.
Dennoch möchte ich an dieser Stelle auch sagen, dass ich seit der ersten MAN!AC keine Ausgabe verpasst habe und im Großen und Ganzen immer sehr zufrieden bin. Daran sollte sich auch in Zukunft nichts ändern, da andere Magazine im Vergleich sehr amateurhaft wirken. Weiter so!

Benjamin Rill, Essen

Einen Produktionsfehler können wir ausschließen, da nicht mehr als die üblichen zehn bis fünfzehn Beschwerden eingingen (bei einer knapp sechsstelligen Produktionsmenge eine vernachlässigbare Zahl). Wenn Abspielprobleme auftauchen, dann wendet Euch bitte per E-Mail an dvd@maniac.de. Eine neue Disk flattert dann binnen weniger Tage in Euren Briefkasten.
Zur Aktualität: Aus produktionstechnischen Gründen war es uns nicht möglich, E3-Material auf 7er-DVD zu packen. Dafür gab's in Ausgabe 08/05 den extradicken Nachschlag in Bild und Ton. Nächstes Jahr setzen wir aber alle Hebel in Bewegung, dass die E3-Messeberichterstattung im Heft und auf DVD parallel abläuft.

DVD-Bildformat

Nach anfänglicher Skepsis bin ich nun sehr froh über die DVD. Ich fände es allerdings besser, wenn die DVD in anamorphem 16:9-Format wäre, da mit der neuen Konsolengeneration alle Spiele in Breitbild erscheinen. Könnt Ihr mir sagen, ob die europäischen NextGen-Maschinen PAL progressive unterstützen?

Matti Kirchherr, via E-Mail

Wie stehen andere Leser zum Thema 'anamorphes 16:9-Bild bei der MAN!AC-DVD'? Es ist sehr wahrscheinlich, dass die neuen Konsolen PAL progressive unterstützen.







Stefan Kurzhals hat sich den Aufruf zum "Resident Evil 4 (dt.)"-Speedrun (MAN!AC-DVD 06/05) zu Herzen genommen und fleißig gezockt. Hier sein beeindruckender Endstand.

KNOWHOW

Online-Matches mit Sonys PSP

Dank eingebautem WLAN verspricht Sonys PSP aufregende Duelle mit Freunden und Online-Zockern, aber längst nicht alle Link-Spiele sind auch Internet-tauglich: Nur wenn der Infrastruktur-Modus unterstützt wird, kann das Handheld ins Netz gehen. Zum Glück gibt's so genannte Tunnel-Software, mit der sich die lokale Partnersuche Eures Handhelds über Internetserver umleiten lassen. "XLink Kai: Evolution VII" bringt derzeit 30 Linkspiele wie "Wipeout Pure", "Metal Gear Acid" und "Untold Legends" online.

Installation: Für die Internet-Duelle benötigt Ihr einen PC oder Mac mit DSL-Anschluss und WLAN-Karte. Bei letzterer sind nicht alle Modelle kompatibel, checkt deshalb die Liste im Xlink-Forum (www.teamxlink.co.uk). Besitzt Ihr die korrekte Hardware, ladet Ihr die Software herunter und erstellt auf der Homepage einen Account (Bild rechts) – damit wählt Ihr Euch nach der Software-Installation auf dem Xlink-Server ein.

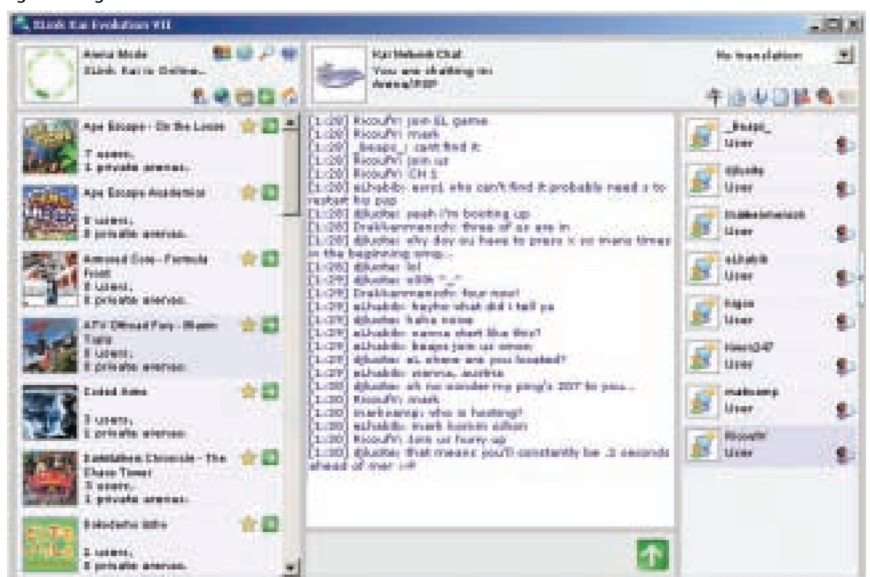
Online-Matches: Die Xlink-Software funktioniert wie ein Browser, nach der Einwahl klickt Ihr auf die PSP-Arena und dann auf das passende Spiel. Per Chat-Fenster könnt Ihr Euch nun mit anderen Zockern unterhalten und Matches vereinbaren, die Ihr wie gewohnt auf der PSP erstellt. Damit Ihr ungestört mit Euren Kumpels spielen könnt, lassen sich natürlich auch private Chat-Räume erstellen und Freundeslisten verwalten.

Einschränkungen: Völlig reibungslos klappt die Verbindung mit Xlink nicht, die Matches ruckeln schon mal oder brechen ab – wenn das passiert, solltet Ihr die Spielerzahl auf zwei Teilnehmer begrenzen. Außerdem können jede Menge technische Probleme auftreten, schließlich besitzt jeder User seine eigene Netzwerk-Konfiguration: Zum Glück geben Euch zahlreiche FAQs und die Foren Auskunft. Manche PSP-Spiele wie "Coded Arms" und "Metal Gear Acid" wechseln zudem während Linkduellen regelmäßig den 'Service Set Identifier' (SSID), also den Namen des Funknetzwerks – das bringt natürlich die Xlink-Software durcheinander. In diesem Fall müsst Ihr weitere Tools installieren und starten, bevor Ihr das Match antretet.

Fazit: Damit die Online-Duelle funktionieren, ist im Einzelfall schon mal umfangreiches Netzwerk-Wissen erforderlich. Eine Patentlösung für einsame Spieler ist Xlink deshalb nicht. Wer allerdings gern experimentiert, wird mit cleveren Gegenspielern belohnt – auch wenn's mal ruckelt. *oe*

XLink Kai: Evolution VII
multi-console
teamxlink.co.uk

Die Software "Xlink Kai: Evolution VII" nutzt Ihr kostenlos: Für die Einwahl benötigt Ihr jedoch einen Account, für den Ihr statistische Daten preisgebt.



Der Xlink-Browser führt komfortabel die korrekten Spieler zusammen: Links wählt Ihr einen PSP-Titel, dann landet Ihr rechts in einem Chatroom mit gleichgesinnten Zockern - fordert sie zum Duell!

WLAN-Link für DS

Auch Nintendos DS lässt sich bereits mit dem PC verbinden: Ein modifizierter Treiber macht WLAN-Karten mit RaLink-Chip (RT2500er-Serie) mit dem Handheld kompatibel. Bislang lassen sich damit lediglich Heimentwicklerspiele aufs LCD schicken, eine Tunnel-Software für Internet-Duelle ist aber bereits in der Entwicklung: Sobald der Link klappt, informiert Euch unsere Know-how-Rubrik.

Doppelte PSP-Power



Aufwändige 3D-Grafik und dauerhafte WLAN-Verbindung schlägt dem Sony Handheld gehörig auf den Akku: Zum Glück verkauft Datel pünktlich zum Release die 'X2 Battery' – der Wechselakku besitzt mit 3.600 mAh die doppelte Kapazität des Originals! Die zusätzliche Power ist aber nicht gerade günstig. Auf codejunkies.com zahlt Ihr für das praktische Zubehör rund 50 Euro.

Knowhow-Themen im Überblick

ZUBEHÖR

Starter Pack

Noch ein Zubehör-Pack für das DS-Handheld: Die obligatorische Hardcover-Tasche samt Handschlaufe und Gürtelclip schützt den DS ausreichend. Leider findet dann kein weiteres Zubehör mehr Platz. Das silberne Ladekabel könnt Ihr an jeden USB-Anschluss (PC, Mac, PS2) anstöpseln, um den Nintendo DS wieder mit Energie zu versorgen. Praktisch: An den silbernen Ohrstöpseln findet sich ein Lautstärkeregler und eine Klammer zur Befestigung an Euren Klamotten. Eine exakte Stylus-Kopie komplettiert das Set. Was dem 15 Euro günstigen Kit noch fehlt, ist ein Stauraum für Zubehör sowie Displayfolien.



Hersteller:	Logic 3
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 15 Euro

Das spartanische, aber günstige Set enthält neben USB-Ladekabel, Ersatzstift und Kopfhörern auch eine stabile Tasche. Die Verarbeitung geht in Ordnung.

MAN!AC Wertung ✓✓✓(✓✓)

Max Memory 64 MB

Vorbildlich: Bigben hat den Dreh raus und bietet seine Memory Card ohne Bootdisk an. Direkt nach dem Einstecken stehen Euch 64 MB Speicherkapazität für Spielstände zur Verfügung – die achtfache Menge einer normalen Memory Card. 16MB- und 32MB-Varianten sind ebenso erhältlich.



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 40 Euro

Plug and Play ganz ohne Bootdisk. Dank achtfacher Speicherkapazität des Sony-Originals finden hier auch speicherhungrigste Spielstände Platz.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

NDS 10 Carrying Case

In die Stofftasche mit offizieller Lizenz passt der DS exakt hinein. Sechs DS-Spiele können an der ausklappbaren Vorderseite reingequetscht werden. Gürtelclip und Handschlaufe für sicheren Transport fehlen ebensowenig. Verarbeitung und Stabilität sind einwandfrei. Im selben Design gibt's übrigens die größere Tasche NDS 15 (20 Euro) mit zusätzlichem Stauraum für Zubehör.



Hersteller:	Bigben
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 15 Euro

Die lizenzierte DS-Tasche besticht mit guter Verarbeitung, Gürtelclip, Handschlaufe, Platz für sechs Spiele und passgenauen Maßen. Weniger gefällt der hohe Preis.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓(✓)

Funk Controller 2,4 GHz

Konkurrenz für den Wavebird: Endlich wagt sich ein Zubehörhersteller an einen Funkcontroller für den Gamecube. Leider krankt das Gerät an zu kleinem Analogstick und etwas kleinen Tasten. Diese bieten jedoch einen guten Druckpunkt. Gummierte Außenseiten und vier wählbare Funkkanäle gefallen ebenso. Einfallsreich: Das Fach für zwei AAA-Batterien sitzt im linken Griff. Dennoch erreicht das Pad nicht die Ergonomie des Nintendo-Originals. Eine Rumble-Funktion fehlt leider ebenso wie beim Vorbild.



Hersteller:	Bigben
System:	Gamecube
Preis:	ca. 25 Euro

Das günstige Funk-Pad punktet mit zehn Metern Reichweite und vier Kanälen. Die enge Tastenanordnung und der kleine Stick überzeugen nicht. Positiv: Batterien im Lieferumfang.

MAN!AC Wertung ✓✓✓(✓✓)

Air-F-Pad

Solide: Brooklyns ergonomischer Funk-Controller passt wunderbar in Zockerhände und beeindruckt mit exakten Analogsticks, Tasten mit gutem Druckpunkt sowie vollgummierter Oberfläche. Die Schultertasten besitzen zudem genug Widerstand. Nach Reset oder Einstöpseln braucht der wuchtige Empfänger einige Sekunden, um das Pad zu erkennen. Die kräftige Rumble-Funktion mit zwei Motoren fordert ihren Preis in Form von vier AAA-Batterien. Diese sind im Lieferumfang nicht enthalten.



Hersteller:	Brooklyn
System:	Xbox
Preis:	ca. 30 Euro

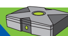
Griffiges Xbox-Funk-Pad zum angemessenen Preis mit 15 Metern Reichweite, Makrofunktion, exakten Tasten und Sticks sowie gutem Rütteleffekt. Batterien sind leider nicht dabei.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓(✓)

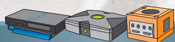
ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓(✓)	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Booster XXL** (PS2, Xbox, NGC, PC)	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓(✓)	MAN!AC Wertung: ✓✓✓(✓✓)
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	**Logitech Z-5500** (PS2, Xbox, NGC)	**Multi-Format** (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

LAST RESORT



FANTASTIC FOUR

Cheats:

Die dienstältesten Superhelden des Marvel-Universums haben einige Geheimnisse auf Lager: Levels und Cheats schaltet Ihr mit den folgenden Kombinationen im Hauptmenü frei.

Barge-Level & Interview
■ ● ■ ↓ ↓ ● ↑ (PS2)
X B X ↓ ↓ B ↑ (Xbox)

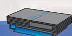
Höllen-Level
→ → ■ ● ← ↑ ↓ (PS2)
→ → X B ← ↑ ↓ (Xbox)
→ → B X ← ↑ ↓ (NGC)

Unbegrenzte Superkräfte
↑ ■ ■ ■ ← → ● (PS2)
↑ X X X ← → B (Xbox)
↑ B B B ← → X (NGC)

Geheime Arenen:

Um weitere Kampfarenen zu öffnen, sucht Ihr in den Levels nach den versteckten Icons und kauft im "Upgrades"-Menü Geheimnisse wie Interviews und Artworks – die vollständige Sammlung enthüllt sieben Schauplätze.

Barge	2 Icons
Underground Arena	4 Icons
Tikal Arena	7 Icons
Horus Arena	20 Icons
Elevator Arena	25 Icons
SHIELD Arena	28 Icons
Guard Granny Level	31 Icons



YU YU HAKUSHO: DARK TOURNAMENT

Cheat-Passwörter:

Ihr wollt unbegrenzt spirituelle Energie, Turbo-Modus und gar alle Kämpfer frei schalten? Mit unseren Codes gelingt das in wenigen Sekunden: Klickt im Optionsmenü auf Cheats und gebt die Kombinationen ein!

alle Kämpfer
■ ↑ ■ ● ↓ ●
spirituelle Energie Spieler 1
■ X ● ■ X ●
spirituelle Energie Spieler 2
↓ ↑ ● ← X →
kein Schaden Spieler 1
● ■ ↓ ← ● ■
kein Schaden Spieler 2
↑ ■ ← ■ ● ■
Turbo-Modus
● X → X ↑ ■
alle Karten
● ■ ● ■ ■ ↓
alle Kapitel
↑ ↓ X ● ■ →
alle Arenen
↑ → ← → X X
alle Modi
← → ↓ → X ●

Kostüme für Kuwabara:

Für neue Klamotten spielt Ihr mit Bui und Kurama den Arcade-Modus, vermöbelt Younger Toguro in Episode zwei, besiegt Yusuke in einem beliebigen Modus sowie fünf Gegner im Tag-Team mit Hiei.



KILLER 7

Phiolen für Killer-8-Modus:

Gebt die unten stehenden Codes im Startbildschirm ein und startet den ersten Level im Killer-8-Modus: Bei jedem Neubeginn erhaltet Ihr 100 Blut-Phiolen, das dürft Ihr beliebig oft wiederholen!

↓ R1 ↑ L1 ■ ▲ ● ● (PS2)
↓ R ↑ L Y B X A (GC)

Geheimnisse:

Ihr habt den Killer-8-Modus nicht entdeckt? Kein Problem, so schaltet Ihr die Geheimnisse frei:

Killer-8-Modus
Beendet das Abenteuer auf Schwierigkeit Normal oder Hard
Alternativer Held Young Harman
Beendet das Abenteuer auf Schwierigkeit Normal oder Hard
Hopper 7
Beendet das Abenteuer im Killer-8-Modus



ADVENT RISING

Cheatmenü:

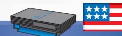
Wer das geheime Cheatmenü öffnen will, pausiert das Abenteuer und gibt die folgende Kombination ein – das müsst Ihr für jeden Cheat wiederholen.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →
Weiß Schwarz X

Alle Levels:

Ihr kommt nicht mehr weiter? Mit einem Trick schaltet Ihr alle Levels und Zwischenszenen frei! Wählt im Hauptmenü "Play Game", dann einen Slot und drückt im folgenden Bildschirm diese Tastenkombination:

Schwarz Weiß Schwarz Weiß X



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

"Hot Coffee"

Pikant: Rockstar versteckte das anzügliche Bonusspielchen "Hot Coffee" im neuesten "GTA"-Teil. Deshalb veröffentlichen wir an dieser Stelle ausnahmsweise Action Replay Codes, die aber nur mit der US-Fassung funktionieren.
Um in "San Andreas" bei Euren Freundinnen endlich für Eure Mühen belohnt zu werden, benutzt Ihr folgende Codes.

Master Code für "San Andreas":
9V8Z-XGVC-1GWC6
990H-WK1H-EJQQM

Hauptcode "Hot Coffee":
7UZJ-9YW8-0T45Z
8UQH-1851-EZQPC

Danach braucht Ihr einen der folgenden Codes:

"Hot Coffee" in der zensierten Fassung:
1NQR-NVFE-NXV1Q
20MW-A62G-9MQ30

Unzensierter "Hot Coffee":
JD3N-EV68-AGRW0
4PMG-6VNA-PBZQ7
BKR1-JF84-6Q23C
U7Q0-6H91-6JATX
5540-HY63-181MY
7FB5-3052-PWB8N
03AH-5PBC-9K2T7

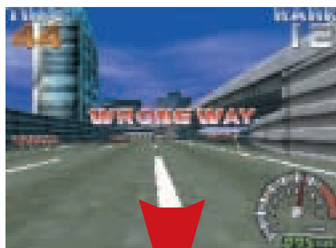
Im Spiel braucht Ihr dann nur noch ein erfolgreiches Rendez-Vous und danach die Aufforderung Eurer Freundin, auf einen Kaffee reinzukommen. Nach dem Vorspiel geht's richtig los: Um das Mädel zu beglücken, bewegt Ihr den linken Analogstick rhythmisch nach oben und unten. Zusätzlich wechselt Ihr per Kreistaste die Ansicht und per Quadrat-Taste die Stellung. Viel Vergnügen!

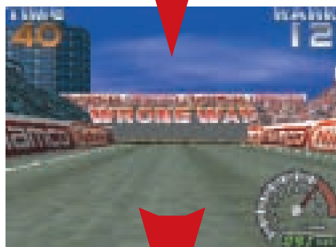


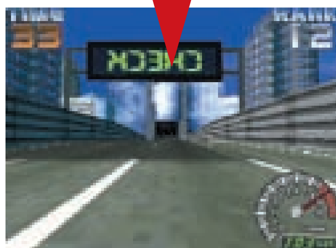
RIDGE RACER DS

Spiegelstrecke:

Die "Ridge Racer"-Strecke lässt sich spiegeln, ohne dass Ihr die Extra-Modi erspielt: Startet das Rennen und wendet kurz vor dem ersten Checkpoint den Wagen. Flitzt nun zurück zum Start rechts in die Sackgasse (Bild oben), bevor sie abgeschlossen wird: Am Ende der Straße (Bild Mitte) donnert Ihr durch die Mauer und schon befindet Ihr Euch auf der Spiegelstrecke (Bild unten)!







Wagenheber:

In der Flitzerauswahl lassen sich die Rennwagen zoomen und von allen Seiten bestaunen. Kombiniert dazu die Schultertasten sowie **X** und **Y**. Mit **Select** stoppt Ihr die Rotation.

Geheime Flitzer:

Die sieben versteckten Rennwagen mit ausgefallenen Lackierungen wie 00-Agent, Galaga 88 und Pooka lassen sich auf verschiedene Weise erspielen: Rennprofis gewinnen alle Platin-Cups und besiegen 'Ridge Racer Extreme' im Extra-Modus. Wer's einfacher haben will, zockt gegen seine Freunde: Nach zehn Mehrspieler-Rennen mit nur einem Modul werden die Wagen der Reihe nach frei geschaltet.



PROJECT RUB

Voice-Recorder:

In "Project Rub" hat Sega allerlei Gags eingebaut – im Hauptmenü könnt Ihr etwa mit **↓ + Y** die eigene Stimme aufnehmen. Mit den Tasten **↓ + X** spielt Ihr Euer Sample anschließend wieder ab. Wer nach schräg unten drückt, kann die Geschwindigkeit erhöhen und drosseln.

Glückwünsche:

Das Mädel im Titelbildschirm beglückwünscht Euch zum Geburtstag, Jahreswechsel und zu Weihnachten am 25. Dezember – stellt einfach mal das Datum vor!

Oben ohne:

Ihr wollt, dass das Mädel im Hauptmenü aus seinem Bikini schlüpft? Dann schaltet die System-Sprache des DS-Handhelds auf Japanisch!

Klassische Sounds:

Tippt nach dem Abspann mit dem Stift auf die Namen in den Credits, bei jedem ertönt ein individueller Klang. So hört Ihr etwa das Klingeln der Ringe, wenn Ihr auf Team Sonic klickt. Nach den Credits erscheint ein Theater mit einem Zuschauer - wer ihn antippt, hört sein Schnarchen!

GBA-Perücken:

Wer "Sonic"-Spiele für den GBA sein Eigen nennt, kann in "Project Rub" einige Haarschnitte für sein Mädel entdecken: Steckt die Module einfach in den GBA-Slot des Handhelds!

Chao-Frisur
Sonic Advance 3
Nights-Frisur
Chu Chu Rocket oder
Sonic Pinball Party
Sonic-Frisur
Sonic Advance oder
Sonic Advance 2
Ulala-Frisur
Sonic Battle oder
Space Channel 5: Cosmic Attack

Geheimnisse:

Auch ohne GBA-Spiele dürft Ihr Perücken entdecken: Wer den Normal-Modus durchzockt, entdeckt Sound-Test und Hard-Modus. Spielt nun diesen und den Hell-Modus, dann bekommt Ihr die Haarschnitte.



PAC-PIX

Regenwolke:

In Namcos Pac-Malspiel entdeckt Ihr einige geheime Figuren, die Ihr auf dem Skizzenblock zeichnet. Für die Regenwolke malt Ihr ein paar Kringel, dann donnert sie über das LCD.



Schlange:

Auch eine Schlange dürft Ihr kritzeln, sie züngelt anschließend über den Bildschirm – malt einfach die Buchstaben M und W ohne abzusetzen!

Schreiender Pac-Man:

Selbst Pac-Man ist vor Euch nicht sicher: Spielt in Kapitel vier die Pfeile frei, dann könnt Ihr damit auf dem Notizblock den Helden aufs Korn nehmen – zeichnet ihn und dann einen Pfeil, den Ihr auf die Mampfer feuert.

Gemalte Geister:

Im Notizblock lassen sich auch Geister zeichnen, die aufs obere LCD schweben: Malt ohne abzusetzen eine Linie von rechts nach links und darüber den Buchstaben M (siehe Bild).

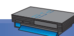


Schmetterling:

Um einen Schmetterling über den Screen flattern zu lassen, malt Ihr auf dem Notizblock eine waagrecht liegende "8" bzw. das Zeichen der Unendlichkeit.

Rote Kirschen:

Das Lieblingsgericht von Pac-Man lässt sich ebenfalls zeichnen: Beginnt die doppelte Kirsche mit dem rechten Kreis, schlagt dann einen Haken für die Stiele und malt dann die zweite Kirsche. Natürlich dürft Ihr den Stift dabei nicht absetzen!



VAMPIRE: DARKSTALKERS COLLECTION

Alternativer Gallon:

Um den alternativen Gallon in "Vampire Savior" zu steuern, geht Ihr in der Auswahl mit dem Cursor auf Gallon, haltet **Start** gedrückt und betätigt **L1** oder **L2**.

Shin Bishamon:

Auch Bishamon kann sich verwandeln: Haltet **Start** gedrückt und betätigt eine beliebige Schlag- oder Tritttaste.

Marionetten-Modus:

In "Vampire Hunter" und "Vampire Savior 2" gibt es den Marionetten-Modus zu entdecken: Erleuchtet mit dem Cursor die Zufallsauswahl, drückt siebenmal die **Start**-Taste und dann einen beliebigen Knopf.

Shadow-Modus:

Schattenkämpfer geben sich in "Vampire Savior" ein Stelldichein: Geht auf die Zufallsauswahl, drückt fünfmal die **Start**-Taste und dann einen beliebigen Knopf.

Geheime Spiele:

Um die geheime "Vampire Hunter 2"-Variante frei zu schalten, spielt Ihr "Vampire Hunter 2" im Marionetten-Modus durch. Dann geht Ihr in der Spielauswahl auf selbiges, haltet **Select** gedrückt und betätigt ●. Der selbe Trick öffnet auch die geheimen Keilerien von "Vampire Savior" und "Vampior Savior 2".

Dee:

Der geheime Kämpfer Dee versteckt sich in den alternativen Spielvarianten: Geht mit dem Cursor auf die Zufallauswahl, drückt neunmal **Start** und betätigt eine beliebige Schlag- oder Tritttaste.



ANOTHER CODE

Geheimnisse:

Auch in Nintendos Gruselabenteuer gibt es versteckte Extras zu entdecken: Beim ersten Durchzocken erhaltet Ihr ein Bonusspiel und bei der zweiten Sichtung des Abspanns wird eine geheime Email frei geschaltet.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



Sams Klamottenkiste

Neun geheime Uniformen gibt es bei "Splinter Cell" zu entdecken, in jedem Level findet Ihr ein Exemplar: Unsere Wegbeschreibungen führen Euch direkt hin!

Level 1: Den Tarnanzug findet Ihr nahe dem Punkt, an dem Ihr per Zielfernrohr auf Lacerda ballert. Lauft nach vorn und dann rechts, ohne von dem Absatz zu fallen. In der dunklen Ecke findet Ihr die Kleidung.

Level 2: Sam im T-Shirt? Auch das könnt Ihr freischalten: Sucht nach dem Kolbenschloss im Bankgewölbe (Code: 2793), es befindet sich in der hinteren Ecke links neben dem Computer. Nach dem Öffnen fällt der Bonus in die Mitte des Raums.

Level 3: Die Uniform der Nationalgarde schnappt Ihr Euch in den Straßen von Manhattan. Nahe dem Ende des Levels erreicht Ihr einen offenen Platz zwischen zwei Gebäuden. Hüpft runter, bekämpft die beiden Wachen und kraxelt die Stange am Ende des Hofes hoch. Nun eilt Ihr links und hüpft einen Absatz runter, um die Ecke findet Ihr die Uniform.

Level 4: In Zherkezhis Appartement entdeckt Ihr einen Panikraum, sucht am Ende des dunklen Ganges. Öffnet dem Raum mit dem Code 5698 und holt Euch Sams Ninja-Maske!

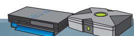
Level 5: Die Söldneruniform holt Ihr Euch im dritten Stock. Eilt zum Raum mit dem Zahlenschloss und öffnet ihn mit dem Code 5800.

Level 6: Nachdem Euch die erste Wache von oben beschossen hat, überquert Ihr das Dach und klettert in eine Lüftungsöffnung. Ihr findet Euch in einem Raum mit einem rötlichen Pfosten wieder. Stellt Euch davor und öffnet die Tür. Den Thermalanzug erhaltet Ihr nur, wenn Ihr den Schlüssel aus dem kleinen, verschlossenen Raum dabei habt.

Level 7: Im späteren Teil des Levels erreicht Ihr einen gekrümmten Raum mit zwei Kameras und Lasern. Deaktiviert eine Tür weiter die Raketen und passiert das Tor mit der Schlüsselkarte. In folgenden Raum erspäht Ihr eine Wache in der dunklen Ecke rechts: Bekämpft ihn und sucht die drei Schachteln nahe seinem Standort. Stellt Euch auf die unterste Kiste in der Ecke, blickt zur nächsten und öffnet sie mit dem Schlüssel aus dem Bad – schon gehört die Schneeuniform Euch!

Level 8: Die Argus-Uniform im Hotel ist nicht leicht zu finden. Nach einiger Zeit hüpft Ihr in einen Gang mit zwei Wachen runter: Drei Türen führen in Gästezimmer und die hinterste in eine verschlossene Toilette. Eilt weiter bis zur Bar und benutzt das Mikro auf der Bühne: Säm äfft die Hilferufe seiner Feinde nach! Dann sucht Ihr die Schlüsselkarte hinter der Bühne. Diese öffnet die Toilette im Hotel, wo die Uniform wartet!

Level 9: Nahe dem Ende des Levels entdeckt Ihr einen Aufzugschacht, den Sam als Abfahrt zur Hölle bezeichnet. Klettert runter und weicht dabei den Lasern aus. Sucht die Leiter an der Wand und klettert zum Laser-gesicherten Raum hinauf, in dem sich die Shadownet-Uniform befindet.



DEAD TO RIGHTS 2

Durch Wände ballern:

Bei der Verfolgungsjagd mit Steve Houston trefft Ihr auf Metallzäune mit Gebäuden darin. Haltet drauf und drückt die R1-Taste, um zu zielen. Mit etwas Glück erfasst Ihr Feinde um die Ecke: Wenn das Visier grün, orange oder rot leuchtet, könnt Ihr sie abballern!

Geheime Waffen und Extras:

Wer die Spielmodi in verschiedenen Schwierigkeitsgraden durchzockt, entdeckt diverse Boni!

Galerie 1
gewinnt im Easy-Modus
Galerie 2
Instant Action im Easy-Modus
Cabal Pistolen
gewinnt im Easy-Modus
Cabal SMG
Instant Action im Easy-Modus
Molotov Cocktail
gewinnt im Hard-Modus
Raketenwerfer
gewinnt im Expert-Modus
50. Desert Eagle
gewinnt im Normal-Modus
Extra Adrenalin
Instant Action im Normal-Modus
Expert-Modus
gewinnt im Normal- & Hard-Modus



ASPHALT URBAN GT

Unbegrenzt Moneten:

Eifrige Händler können in dem Rennspiel unbegrenzt Geld erspielen, indem sie mit den Wagen handeln. Kauft dazu eine 2005er Corvette C6 für 45.000 Dollar und verkauft sie wieder für 45.500 Dollar. Wer diesen Vorgang wiederholt, hat finanziell ausgesorgt! Noch schneller geht's mit dem Hummer 2: Verkauft alle Eure Wagen und wählt die Saleen-Qualifikation. Dafür erhaltet Ihr den Hummer, den Ihr postwendend verkauft. Wiederholt den Vorgang!

Mehr Boost-Energie:

Ihr wollt den Boost schnell wieder einsetzen? Um flotter Turbo-Energie zu sammeln, brettert Ihr durch Schilder, Kisten und Telefonzellen.

Tuning-Kits:

Einige Rennen schalten die begehrten Tuningkits frei!

Performance Kit Evo 1
gewinnt das Rennen Under 500 hp
Performance Kit Evo 2
gewinnt gegen die Gentlemen
Sport Tuning Kit Evo 1
gewinnt das V6-Rennen
Sport Tuning Kit Evo 2
gewinnt das Chevrolet-Rennen



YOSHI TOUCH & GO

Ballon-Minispiel:

Wer sie mit dem Stift zerstechen möchte, überbietet die Rekorde in allen Einspielermodi. Anschließend tippt Ihr im Hauptmenü auf die kleinen Ballone im Hintergrund.

Gesperrte Spielmodi:

Den Challenge-Modus öffnet Ihr nach 3.000 Metern im Marathon, für 300 Punkte in der Punkte-Attacke kassiert Ihr die Zeit-Attacke.

Bunte Yoshis:

Wenn Yoshi seine Farbe wechselt, kann er weitere Eier tragen und so mehr Gegner aufs Korn nehmen – hier erfahrt Ihr, wie Ihr es bunt treibt!

schwarzer Yoshi (über 50 Eier)
ab 160 Punkte im Fluglevel
roter Yoshi (45 Eier)
140 Punkte im Fluglevel
gelber Yoshi (40 Eier)
120 Punkte im Fluglevel
blauer Yoshi (35 Eier)
100 Punkte im Fluglevel
pinker Yoshi (30 Eier)
80 Punkte im Fluglevel
blauer Yoshi (25 Eier)
60 Punkte im Fluglevel
bronzener Yoshi (60 Eier)
ab 10.000 Meter im Endlosmodus



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Minispiel-Prämien:

In den Minispielen könnt Ihr einige Extras frei schalten, die Eure Flitzer schneller machen und das Handling verbessern. Aber welche Hi-Scores müsst Ihr schlagen, um die begehrten Boni abzuräumen? Damit Ihr nicht ziellos die spielerisch recht bescheidenen Disziplinen zocken müsst, verraten unsere Tipps alle wichtigen Punktemarken.

Bremsen-Bonus
7.500 Punke beim Druck-Tuning
Chassis-Bonus
5.000 Punke beim Druck-Tuning
Lenk-Bonus
5.000 Pkt. beim Getriebe-Tuning 1
Drivetrain-Bonus
50 Punke beim Dyno Run 1
Getriebe-Bonus
100 Punke beim Nitro-Tuning 1
Absaugventilator
2.000 Pkt. beim Getriebe-Tuning 1
Nitro-Bonus
175 Punke beim Nitro-Tuning 3
Aufhängung-Bonus
100 Punke beim Dyno Run 1
Turbo-Bonus
150 Punke beim Nitro-Tuning 2
Reifen-Bonus
4.000 Pkt. beim Getriebe-Tuning 2

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Mario im Cyberspace: Die MAN!ACs prüfen Nintendos Virtual Boy. Doch anstatt in wunderschönen 3D-Welten zu wandeln, sehen die Redakteure bei Gunpei Yokois Hardwaremissgeschick rot. In der Import-Ecke feiert Konamis Vorzeigekickerei "Winning Eleven" sein packendes Action-Fußball-Debüt. Darüber hinaus stellen die MAN!ACs Sonys wichtigste Erfindung seit dem Walkman vor – die Playstation. Die Schreiberlinge fragen sich, ob Sonys Konsole ein Entertainment-Wunder für alle Altersklassen darstellt oder nur ein Nischendasein für Hardcore-Zocker fristen wird. Im Testeil lässt die Playstation auf jeden Fall ihre Muskeln mit den rasanten Flitzereien "Wipeout" und "Ridge Racer" spielen. Doch der Titel 'Spiel des Monats' gebührt der 95%-Hüpferei "Yoshi's Island" (SNES).

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Alle Macht den Prügel- und Action-Spielen: Dynamisch und kräftig verdreschen die PS2-Tophits "Tekken 5" sowie "God of War" die darbende Microsoft- und Nintendo-Konkurrenz.

DAS LETZTE...



Nach der tiefgründigen MAN!AC'schen Feldforschung beim Hip-Hop Open in Stuttgart ist klar, dass die meisten Rapper und DJs (im Bild DJ Nicon) nicht nur auf Bling-Bling und Mädels, sondern auch auf Videospiele stehen. Sporttitel liegen dabei ganz vorne.

NEXT TIME 10/2005

Wir zelebrieren Sonys ersten Handheld-Auftritt mit einem monströsen **PSP**-Bericht und klären Euch über alles Wissenswerte zu Microsofts neuester Konsole **Xbox 360** auf. Midway lockt die MAN!ACs nach London: Auf der Veranstaltung erfahren wir brisante Details zu der brutalen Horror-Metzelei **Suffering 2** und dem gewaltigen Action-Adventure **Mortal Kombat: Shaolin Monks**. Bond-Fanatiker freuen sich derweil auf ein Preview zu **Liebesgrüße aus Moskau**. Im Testbereich lehrt uns Capcom das Fürchten mit **Resident Evil: Outbreak 2**. Und wie immer gibt's 16-Extended-Seiten.



Online-Spannung: Auch in unseren Gefilden geht Ihr in "Resident Evil: Outbreak 2" im Team auf gnadenlose Zombie-Jagd.

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Burnout Revenge** – Heiligs Blechle: In der Autoverschrottungs-Raserei flitzen die MAN!ACs als risikofreudige Temposünder durch Criterions virtuelle Straßen.
- **Spartan: Total Warrior** – Die epische Massenschlacht findet den Weg auf PS2 und Xbox. Wir präsentieren Euch eindrucksvolle Videos aus dem antiken Rom.
- **Retro-Spaß** – Panasonic-Jünger lehnen sich entspannt zurück und genießen die besten Spiele der '3DO Interactive Multiplayer'-Konsole in unserer DVD-Extended-Rubrik.

Ab Freitag, den 26. August

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/85709155, E-Mail: maniac@acxiom.com
Abocoupon siehe Seite 122
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de und auf Seite 122

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Top 100 Collage" © diverse Hersteller
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Dierichs, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN